

**GAME ONLINE DAN EFEK PROBLEMATIKANYA TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 7
BANDAR LAMPUNG**



Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Dakwah & Komunikasi

OLEH :

**AYU SETIANINGSIH
NPM. 1341040110**

Jurusan: Bimbingan dan Konseling Islam

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

ABSTRAK
GAME ONLINE DAN EFEK PROBLEMATIKANYA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG

Oleh
Ayu Setianingsih

Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 3% per tahun. Hal tersebut makin meyakinkan bahwa internet dapat menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia. Internet adalah inti dari komunikasi yang bermedia komputer, internet menghubungkan ribuan jaringan komputer, menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyaknya. Salah satu bukti dari perkembangan internet adalah dengan hadirnya game online, yakni sebuah permainan yang dilakukan secara online. Arti game itu sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan untuk menghibur diri. Game online tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang. Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain game online baik di lakukan di rumah sendiri maupun di warnet.

Rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung ? Bagaimana solusi alternatif terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 7 Bandar Lampung? Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung, Untuk mengetahui solusi alternatif untuk mengatasi dampak game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 7 Bandar Lampung.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian lapangan yang dilakukan dalam kancan kehidupan yang sebenarnya dengan populasi 42 siswa dan sample 7 siswa dengan pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis, dari penelitian penulis Game Online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi , segi waktu siswa , dari segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa yang akan berdampak pada prestasi disekolah salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Solusi alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online adalah Proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru. dan orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, serta memberikan perhatian yang lebih pada anak.

Kata Kunci: *Game online* dan Motivasi



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 (0721) 704030

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : GAME ONLINE DAN EFEK PROBLEMATIKANYA
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK
NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG
Nama : AYU SETIANINGSIH
Npm : 1341040110
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung

Bandar Lampung, 20 November 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Abdul Syukur, M.Ag
NIP.196511011995031001

Dr. Tantowi Jauhari, S.Ag. MM
NIP.197009141997031002

Mengetahui
Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam

Hj. Rini Setiawati, M. Sos. I
NIP. 197209211998032002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**


Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarama 1 Bandar Lampung 35131 (0721) 704030

PENGESAHAN

**Skripsi dengan judul “GAME ONLINE DAN EFEK PROBLEMATIKANYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG”,
Disusun oleh : AYU SETIANINGSIH, NPM : 1341040110, Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi pada hari/tanggal : Senin, 27 November 2017.**

TIM DEWAN PENGUJI

KETUA SIDANG : Hj. Rini Setiawati, M. Sos. I


(.....)

SEKRETARIS : Zulkarnain, M.Ag


(.....)

PENGUJI I : Apun Syarifudin, S.Ag., M.Si


(.....)

PENGUJI II : Dr. Abdul Syukur, M.Ag


(.....)

MENGETAHUI

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI



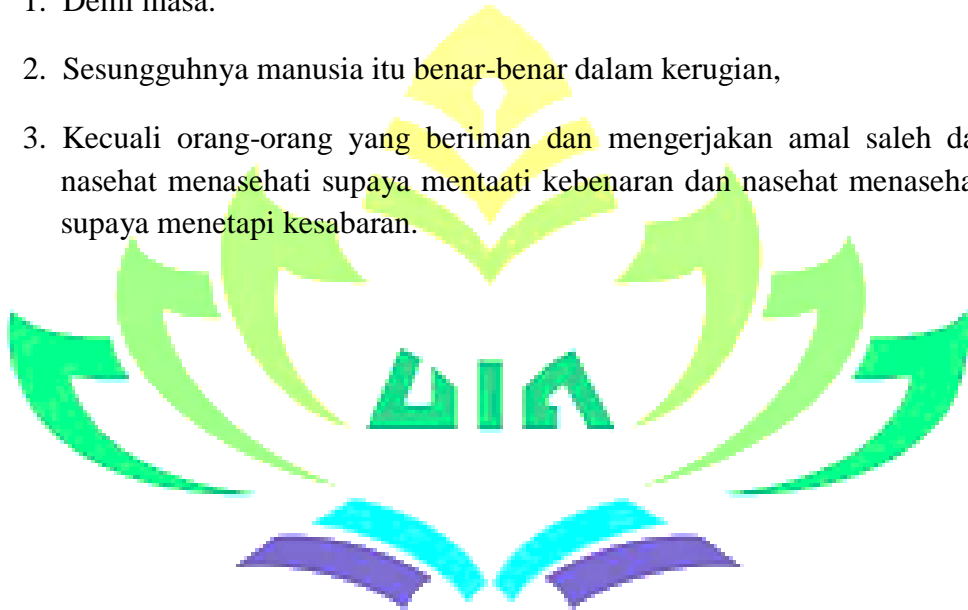
**Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si
NIP. 196104091990031002**

MOTTO

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya :

1. Demi masa.
2. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian,
3. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda cinta, sayang, dan hormat tak terhingga kepada:

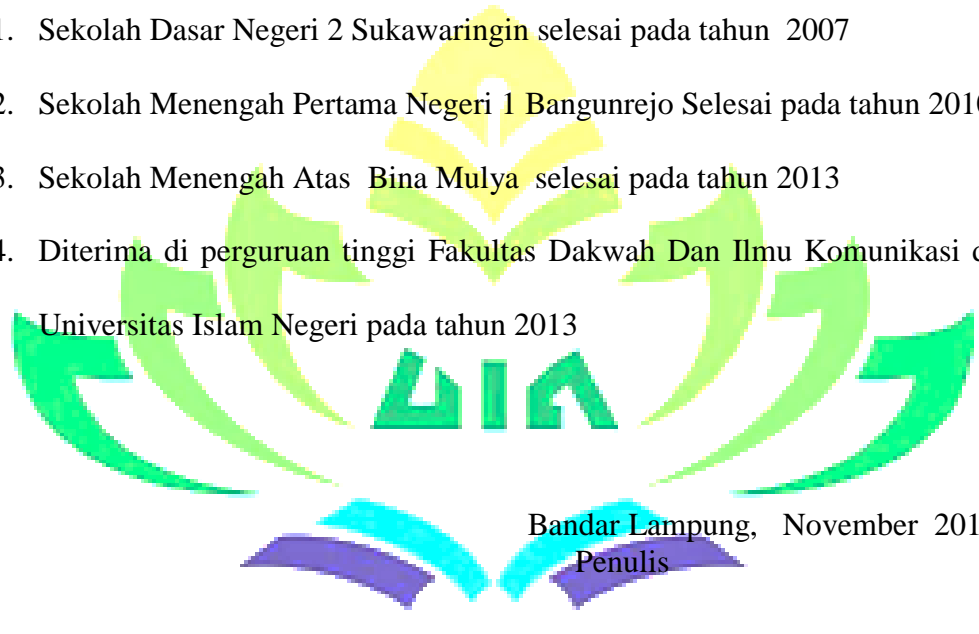
1. Ayahanda Romatin dan Ibunda Eni Suciati, yang senantiasa dan tidak henti-hentinya memberikan do'a, semangat dan dukungan kepada penulis dan selalu menantikan kesuksesanku.
2. Kakanda Edi Sucipto yang senantiasa memberikan semangat dan menghiburku dalam menyelesaikan tugas Akhir.
3. Orang tua kedua saya H.Suryanto, S.Si dan Hj. Evi Astuti yang banyak memotivasi dalam pembuatan skripsi ini
4. Teman-teman seperjuangan (Wiwik, Yunida, Endang W, Endang TW, Sukarni, Monalisa, Kolif, Seli, Nur, Khor) dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang senantiasa menyemangati dan membantu dalam pembuatan skripsi ini
5. Calon imam yang sedang dirahasiakan Allah, karena telah memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini supaya segera dipertemukan
6. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang saya banggakan dan yang telah memberikan pengalaman yang begitu berharga.

RIWAYAT HIDUP

Penulis diberi nama Ayu Setianingsih dilahirkan di Lampung Tengah, Provinsi Lampung, pada tanggal 10 Desember 1995, anak ke dua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Romatin dan Ibu Eni Suciati.

Pendidikan dimulai dari:

1. Sekolah Dasar Negeri 2 Sukawaringin selesai pada tahun 2007
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Bangunrejo Selesai pada tahun 2010
3. Sekolah Menengah Atas Bina Mulya selesai pada tahun 2013
4. Diterima di perguruan tinggi Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri pada tahun 2013



Bandar Lampung, November 2017
Penulis

Ayu Setianingsih

KATA PENGANTAR

Sholawat Puji syukur Alhamdulillah kita panjatkan kepada Allah SWT, dengan limpahan rahmat dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan dalam penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada baginda Rasulullah SAW yang telah menyelamatkan kita semua dari dunia kegelapan menuju dunia yang terang yakni agama Islam.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan sebagai wujud dari partisipasi serta persiapan penulis dalam mengembangkan diri untuk mengaktualisasi ilmu pengetahuan yang telah penulis peroleh selama menimba ilmu pengetahuan di bangku perkuliahan sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan juga pada masyarakat umumnya.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis telah banyak menerima bantuan, bimbingan dan pengarahan serta do'a dari bimbingan pihak dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung, Bapak. Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si yang telah mengarahkan dan memotivasi sampai penulis menyelesaikan studi dan skripsi
2. Ketua Jurusan Bimbingan Dan Konseling Islam Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Ibu Hj. Rini Setiawati, S.Ag, M.Sos.I yang telah mengarahkan dan selalu memberikan semangat serta memotivasi sampai penulis menyelesaikan skripsi ini.

3. Pembimbing I, Bapak Dr. Abdul Syukur, M.Ag yang telah menyediakan waktu untuk memberikan masukan dan saran kepada penulis.
4. Pembimbing II, Bapak Dr. Tantowi Jauhari, S.Ag. MM yang telah menyediakan waktu untuk memberikan masukan dan saran kepada penulis sejak penulis mulai studi di Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi sampai dengan menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti
6. Seluruh staff kemahasiswaan dan karyawan perpustakaan yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti
7. Rekan-rekan seperjuangan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, khususnya jurusan Bimbingan dan Konseling islam
8. Saudara-saudara seiman, yang telah memberikan bantuan moril dan materil sehingga ini dapat diselesaikan.
9. semua pihak yang telah berkenan membaca karya tulis yang sederhana ini.

Meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan ini masih menumpuk kesalahan dan kekurangan, baik dari segi materi maupun dalam teknik penulisan. Oleh karena itu peneliti dengan senang hati menerima kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun.

Dengan mengucapkan terimakasih, peneliti juga menghaturkan do'a kehadiran Allah SWT, semoga jerih payah dan amal baik bapak dan ibu serta rekan-rekan sekalian akan mendapatkan pahala dari Allah SWT dan akhirnya skripsi ini dapat berguna khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, November 2017

Penulis

Ayu Setianingsih



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penjelasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul.....	2
C. Latar Belakang Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Metode Penelitian.....	9
G. Kajian Pustaka.....	12

BAB II GAME ONLINE DAN MOTIVASI BELAJAR

A. Game Online	
1. Pengertian Game Online	13
2. Dampak Negatif Game Online	15
B. Motivasi	
1. Pengertian Motivasi Belajar Siswa.....	23
2. Tipe-tipe Motivasi Belajar Siswa	25
3. Fungsi Motivasi Belajar Siswa.....	27
4. Ciri-ciri Motivasi Belajar Siswa.....	29
5. Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar Siswa	33
C. Cara Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa.....	35

BAB III SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG

A. SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG	
1. Sejarah Berdirinya SMK N 7 Bandar Lampung.....	42
2. Visi dan Misi SMK N 7 Bandar Lampung	44

3. Struktur Organisasi SMK N 7 Bandar Lampung.....	45
4. Sarana dan Prasarana SMK N 7 Bandar Lampung	46
5. Kondisi Siswa dan Guru SMK N 7 Bandar Lampung	47
6. Sistem Pembelajaran SMK N 7 Bandar Lampung	51
B. Hasil Penelitian di SMK Negeri 7 Bandar Lampung	52
BAB IV EFEK PROBLEMATIKA GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN SOLUSINYA DI SMK N 7 BANDAR LAMPUNG	
A. Efek Problematika Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK N 7 BANDAR LAMPUNG.....	62
B. Solusi Alternatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK N 7 Bandar Lampung	70
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penjelasan Judul

Sebagai kerangka awal guna mendapatkan gambaran yang jelas dan memudahkan dalam memahami proposal ini. Maka perlu adanya uraian terhadap penegasan arti dan makna dari beberapa istilah yang terkait dengan tujuan proposal ini. Dengan penegasan tersebut diharapkan tidak akan terjadi kesalahpahaman terhadap pemaknaan judul dari beberapa istilah yang digunakan, disamping itu langkah ini merupakan proses penekanan terhadap pokok permasalahan yang akan dibahas.

Judul skripsi ini adalah : “*Game online* Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung” Untuk itu perlu diuraikan pengertian dari istilah-istilah judul tersebut sebagai berikut:

Pengaruh menurut Kamus besar bahasa Indonesia adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda’) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹

Game itu sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan untuk menghibur diri.²

¹Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005) h. 849

Motivasi Thomas L. Good dan jere M. Bropphy menyatakan motivasi sebagai suatu energy penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku. Motivasi hendaknya dianggap sesuatu yang terkait dengan kebutuhan yaitu individu akan termotivasi untuk melakukan tindakan tertentu apabila tindakan yang dilakukannya tersebut dapat memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat dirumuskan bahwa maksud judul skripsi ini adalah “*GAME ONLINE* DAN EFEK PROBLEMATIKANYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG”

B. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang melatarbelakangi sehingga penelitian ini dilakukan yaitu:

1. Semakin berkembang dan banyaknya *game online* tentunya banyak di mainkan oleh para remaja khususnya siswa SMK sederajat yang akan berdampak terhadap motivasi belajar dikarenakan waktu belajar akan tersita untuk bermain *game online*
2. Sebab judul yang diangkat penulis erat kaitannya dengan jurusan yang penulis tekuni, sehingga permasalahan yang terdapat pada judul skripsi ini diharapkan dapat dianalisis melalui pendekatan yang ilmiah dan mengharapkan pada hasil yang sempurna

²Aplikasi komputer dan Game Online”, Artikel diakses pada 5 juni 2017, <http://kafeilmu.com/tema/pengertian-game-online.html>

3. Data-data yang dibutuhkan cukup tersedia dan dewan guru di SMK Negeri 7 Bandar Lampung dapat mengarahkan penulis serta lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga sangat memungkinkan untuk dilakukan penelitian.

C. Latar Belakang Masalah

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang pesat. Sebagai contoh yang paling nyata adalah berkembangnya dunia maya (*internet*). *Internet* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia.

Kemajuan kemajuan tersebut dapat memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan. Pengaruh-pengaruh tersebut sebagian ada yang memberikan nilai positif dan negatifnya. Tergantung pada bagaimana setiap orang memanfaatkannya. Kehadiran *internet* bisa dibilang terlambat di Indonesia, namun dapat dibilang sangat cepat perkembangannya.

Internet di Indonesia dimulai pada awal tahun 1990-an. Saat itu jaringan *internet* di Indonesia lebih dikenal sebagai paguyuban *network*, dimana semangat kerjasama, kekeluargaan & gotong royong sangat hangat dan terasa di antara para pelakunya. Berdasarkan data dari situs *Internet World Status*, pengguna *internet* di Indonesia telah mencapai angka 25 juta orang pada pertengahan tahun 2010. Tingkat pertumbuhan penggunaan *internet* yang terjadi selama 10 tahun mencapai 5,15%. Jauh melebihi data yang diambil pada tahun 2000, dimana jumlahnya hanya 2 juta orang.

Besar pertumbuhan penggunaan *internet* ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 3% per tahun. Hal tersebut makin meyakinkan bahwa *internet* dapat menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia.³

Internet adalah inti dari komunikasi yang bermedia komputer, *internet* menghubungkan ribuan jaringan komputer, menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyaknya.⁴

Salah satu bukti dari perkembangan *internet* adalah dengan hadirnya *game online*, yakni sebuah permainan yang dilakukan secara *online*. Arti *game* itu sendiri merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan alasan untuk menghibur diri.⁵

Game online tidak akan memiliki pengaruh bagi kehidupan jika kehadirannya tidak digunakan oleh sebagian orang. Kini banyak orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain *game online* baik di lakukan di rumah sendiri maupun di warnet.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah disebutkan di dalam al-Qur`an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan

³Wilis Kaswidjanti, "Internet dan Game Online", artikel diakses pada 5 juni 2017

⁴John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga 2007), h. 300

⁵ Aplikasi komputer dan game online", Artikel diakses pada 5 juni 2017,

senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Sûrah Muhammad/47:36 berikut:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ
أَمْوَالَكُمْ ﴿٣٦﴾

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”⁶

Ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain *game online* yang dinikmati sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara *online* ini. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia, dan pendidikannya. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Masa anak-anak adalah masa yang begitu unik sehingga sulit untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu untuk beraktivitas lainnya berkurang dan terbuang sia-sia karena bermain. *Internet* memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi internet juga memiliki batasan dan bahaya. Termasuk pada penggunaan *game online* ini. Tidak ada perubahan yang lebih besar daripada revolusi teknologi yang dialami anak-anak kini dengan meningkatnya penggunaan *internet*.

⁶Depag RI, Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Jakarta: Departemen RI, 2006

Masa sekarang ini banyak pula anak-anak yang beralih untuk memainkan permainan berbasis *internet* daripada permainan yang bersifat tradisional. Karena *game online* kini telah menjadi fenomena yang menarik bagi masyarakat. Hanya dengan mengaktifkan internet, permainan berbasis dunia maya ini langsung dapat dinikmati dan banyak digemari.

Masa anak-anak adalah masa yang tepat untuk belajar dan melatih diri dengan hal-hal yang positif, termasuk pula untuk melatih diri dalam hal beribadah. Shalat merupakan ibadah yang sangat dasar dan penting untuk diajarkan kepada anak-anak sejak dini. Dengan membiasakan diri sejak dini untuk melaksanakan shalat, maka anak tersebut akan menjadi terbiasa hingga dewasa nanti.

Banyaknya anak-anak yang sering melakukan aktivitas *online*, maka semakin banyak kegiatan anak-anak yang tidak dapat diakses oleh kebanyakan orang tua mereka. Karena mungkin saja ia memainkan *game online* di luar rumahnya, seperti warnet ataupun fasilitas komputer yang berada di dalam kamar anak-anak.

Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat

arus balik sehingga mayoritas para pecandu *game online* menurunkan motivasi belajar mereka.

Beberapa masalah belajar Siswa SMK Negeri 7 Bandar Lampung dalam mengikuti pelajaran didapatkan informasi dari salah satu dewan guru, mengenai siswa yang menunjukkan kurangnya motivasi belajar yang akan berdampak pada prestasi belajarnya.

Hasil wawancara pra-survey dengan bapak Ibnu majjah.S.Ag “ kebanyakan siswa dikelas khususnya di pelajaran Pendidikan Agama Islam banyak anak yang kurang termotivasi dalam belajar seperti mengantuk dikelas, kurang fokus saat pelajaran berlangsung, kesulitan dalam mengerjakan tugas dan sering terlambat.

Dalam penjelasan yang sudah penulis jabarkan di atas, peneliti bermaksud menuangkannya dalam sebuah skripsi, yang berjudul “pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 7 Bandar Lampung”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung ?
2. Bagaimana solusi alternatif terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 7 Bandar Lampung?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung
- b. Untuk mengetahui solusi alternatif untuk mengatasi dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 7 Bandar Lampung

2. Manfaat

- a) Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan wawasan mengenai bimbingan konseling Islam dalam menangani motivasi belajar siswa, bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, khususnya mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pembelajaran bagi peneliti sebagai calon konselor yang nantinya akan menghadapi konseling yang sama atau bahkan dengan permasalahan yang lebih sulit lagi. Selain itu pula, hasil penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran oleh para orang tua dalam mendidik moral anak yang secara psikologis masih mudah untuk menerima dan merubahnya agar lebih baik.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dilihat dari jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian lapangan yang dilakukan dalam kancah kehidupan yang sebenarnya.⁷

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari jumlah subjek yang diteliti, populasi disebut juga univers tidak lain dari daerah generalisasi yang diwakili oleh sampel.⁸ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 42 siswa SMK Negeri 7 Bandar Lampung

b. Sampel

Sampel adalah sebagian wakil dari populasi yang akan diteliti.⁹ Penentuan sampel dari kelompok masyarakat ditentukan dengan teknik *non random sampling*. Teknik *non-random sampling* yaitu semua individu dalam populasi diberi peluang sama untuk ditugaskan menjadi anggota sampel.¹⁰ Untuk lebih jelasnya, teknik *non random sampling* ini penulis menggunakan jenis *purposive sampling* yaitu : memilih sekelompok subyek yang di dasari atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang di pandang

⁷Kantini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung: Madar Maju, 1996), h.32

⁸Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Logos, 1997), h. 83

⁹Suharsimi Ari kunto, *Prosedur Peneitian*, (Jakarta: Rineka Cipta Revisi, 1996), h. 104

¹⁰Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid I*, (Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM, 1983),

mempunyai sangkutan yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya¹¹. Berdasarkan pendapat diatas kriteria untuk menjadi sampel dalam penelitian ini adalah:

Siswa yang memainkan *game online*, berdasarkan kriteria di atas populasi dari anak-anak yang memenuhi syarat dijadikan sampel sebanyak 7 orang anak.

3. Teknik Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan maka peneliti menggunakan teknik dan alat pengumpulan data sebagai berikut:

a. Wawancara (*interview*)

Wawancara atau *interview* adalah bentuk suatu komunikasi verbal jadi sebagian percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Komunikasi ini dilakukan dalam keadaan saling berhadapan dua orang atau lebih.¹² Ada proses *interview* penulis menggunakan jenis *interview* tidak terpimpin¹³ ialah wawancara yang tidak terarah, Artinya dalam proses *interview* penulis bebas menanyakan kepada narasumber guna untuk mendapatkan data.

¹¹ *Ibid.*, h.83.

¹² Harun Nasution, h. 117-118

¹³ P Joko Subagiyo, *Metodelogi Penelitian Teori dan Praktek*. (Jakarta : Rineka Cipta, 1991),

b. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah perhatian terfokus terhadap gejala, kejadian atau sesuatu dengan maksud menafsirkannya, menggunakan faktor-faktor penyebabnya, dan menemukan kaidah-kaidah yang mengaturnya.¹⁴ Dengan observasi dapat kita peroleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial yang sukar diperoleh dengan metode lain. Teknik ini digunakan untuk pengumpulan data dan informasi melalui kombinasi antara observasi langsung dan wawancara secara formal atau informal dalam waktu bersamaan.¹⁵

Observasi sebagai alat pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis. Dalam observasi ini diusahakan mengamati keadaan yang wajar dan yang sebenarnya, tanpa usaha yang disengaja untuk mempengaruhi, mengatur atau memanipulasikannya.¹⁶

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip dan buku-buku, surat kabar, majalah dan sebagainya¹⁷. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengumpulan data dengan dokumentasi untuk memperoleh gambaran umum deskripsi kegiatan penelitian. Data dokumentasi ini digunakan

¹⁴ Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010) h.38

¹⁵ Rosady Ruslan, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010) h. 39

¹⁶ Nasution, *Metode Research Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h.106

¹⁷ Suharsimi Ari Kunto, *Op.cit.*, h. 202

untuk memperoleh data yang berkaitan dengan keadaan di SMK Negeri 7 Bandar Lampung, seperti sejarah berdirinya, Visi, Misi, Motto, Struktur Organisasi, Program Kerja, dan Lain-lain yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

G. Kajian Pustaka

Dalam hal ini peneliti mengambil skripsi sebelumnya sebagai penelitian terdahulu yang relevan, yaitu :

1. **Pengaruh Internet terhadap motivasi belajar siswa** oleh YUSTINA M YUNIAR Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (UNPAS) pada 2009.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Yustina M Yuniar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai motivasi belajar siswa (Variabel Y) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel X “ Pengaruh internet” sedangkan pada peneliti disini variabel X (Pengaruh *game online*).

2. **Pengaruh *Game online* terhadap perilaku konsumtif siswa** oleh Sonia Ambarwati Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia pada (2010). Berdasarkan hasil penelitian

ditemukan bahwa terdapat pengaruh internet terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut oleh Sonia ambarwati dengan penelitian ini sama-sama membahas pengaruh *game online*

3. **Pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar siswa** oleh Khairul Anwar Pendidikan Sosiologi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya pada (2011).

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh *Game online*. Persamaan penelitian tersebut oleh Khairul Anwar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh *game online* (Variabel X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel Y “prestasi belajar siswa” sedangkan pada peneliti disini variabel Y (Motivasi belajar siswa)

BAB II

GAME ONLINE DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

A. *Game online*

1. *Pengertian Game Online*

Game online berasal dari bahasa Inggris. game yang berarti permainan dan online yang terdiri dari kata on dan line dimana on artinya hidup dan line artinya saluran, sehingga online diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di game online dapat diambil pengertian bahwa game online merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dengan server yang lain.

Pengertian game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta games di Indonesia : “ game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan via internet bisa menggunakan *PC (personal computer)* atau konsol game seperti *PS2, X-Box* dan lain sebagainya.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau

internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian game online adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet, sebagai medianya.

Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan client. Server adalah penyedia layanan gaming yang merupakan basis agar client-client yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu server pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client-client. Sedangkan client adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan server.

Sebagai pembanding Webster Dictionary edisi tahun 1913 mendefinisikan istilah game sebagai “*A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc.*”¹⁸

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan ciri utama suatu permainan:

- a. Ada tujuan akhir yang ingin dicapai sang pemain

¹⁸http://en.wikipedia.org/wiki/Online_game). Diakses pada juli 2017

- b. Ada sejumlah aturan yang menentukan batas-batasan tindakan yang bisa dilakukan pemain
- c. Tindakan pemain diluar batas-batasan tersebut akan dianggap sebagai tindakan curang.

Sebuah game online adalah permainan video yang dimainkan beberapa bentuk jaringan komputer , menggunakan komputer pribadi atau konsol video game . Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri.

Game online dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online , membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal .

2. Dampak negatif game online

Dampak negatif game online ini diantaranya tersedia didalam: Bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang.

Ketika seseorang memainkan game online sebenarnya permainan tersebut memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya. Namun

sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, game online yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Perlu sebuah ketegasan dari orang tua dalam mengontrol kegemaran anak-anak mereka dalam memainkan permainan tersebut.¹⁹

Menurut KPAI, game online memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan anak, berikut ini beberapa dampak negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya:

1. Dari segi jasmani

Tidak mengherankan anak-anak yang memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer dan sebagainya.

Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan memainkan permainan ini, diantaranya: serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit di sekitar tulang punggung.

¹⁹<https://iyannehemia.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagi-pelajar/>[diakses 25 Juli 2017 Pukul 19.19 WIB].

2. Dari segi psikologis (Gangguan mental)

Banyaknya adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, pengrusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam permainan tersebut.

Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online adalah: mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya.

Permainan online yang dilakukan tanpa kenal waktu juga dapat memengaruhi proses pendewasaan diri seseorang, hal tersebut sangat beralasan karena dunia di dalam permainan online ada yang mengajak seseorang untuk hanyut serta larut dalam alur bahwa seseorang tidak mungkin tumbuh menjadi dewasa. Seseorang yang telah terpengaruh, biasanya akan ditandai dengan sikap: pemalu, minder, kurang percaya diri, manja dan bersifat kekanak-kanakan.

3. Dari segi waktu (Dapat mempengaruhi prestasi belajar anak)

Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk digunakan mempelajari mata pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut, daya konsentrasi mereka umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal. Pada orang dewasa, game online dapat mempengaruhi produktivitas mereka di tempat kerja, sehingga bila tidak segera dihentikan, maka tidak menutup kemungkinan akan berujung dengan pemecatan.

Dalam Q.S Al-Hasyr :18 Allah berfirman agar manusia senantiasa memanfaatkan waktu di setiap harinya:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ
إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

4. Dari segi keuangan (Mengajarkan pemborosan)

Permainan online juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki fasilitas komputer di rumah, mereka terpaksa harus datang ke warnet yang menyediakan permainan-permainan tersebut dan otomatis harus mengeluarkan uang. Biaya pemakaian listrik di rumah pasti juga akan mengalami pembengkakan, khususnya bagi mereka yang menggunakan komputer dekstop selama berjam-jam tanpa henti.

Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli vouchernya saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis permainan dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu, dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari permainan ini adalah mengajarkan seorang anak (yang belum memiliki penghasilan sendiri) untuk melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai macam cara termasuk pencurian supaya tetap bisa memainkan permainan tersebut.

QS.Al-Isra: 26-27 Allah melarang hambanya untuk bersifat boros baik uang maupun yang lain:

وَأَتِ ذَا الْقُرْبَىٰ حَقَّهُ وَالْمِسْكِينَ وَابْنَ السَّبِيلِ وَلَا تَبْذِرْ تَبْذِيرًا ۖ إِنَّ
الْمُبْذِرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيْطَانِ ۖ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

Artinya: 26. Dan berikanlah kepada keluarga-keluarga yang dekat akan haknya, kepada orang miskin dan orang yang dalam perjalanan dan janganlah kamu menghambur-hamburkan (hartamu) secara boros.

27. Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah Saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.

5. Dari segi sosial (Kesulitan bersosialisasi dengan orang lain)

Mereka yang telah terbiasa hidup dalam dunia maya, umumnya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh mereka yang telah mengalami ketergantungan terhadap permainan tersebut.

Sesuai dengan firman Allah pada QS. Al Hujurat: 11 untuk senantiasa baik dalam bersosialisasi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا

بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْأَسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ ۚ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ
الظَّالِمُونَ ﴿١١﴾

Artinya :Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik. dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barangsiapa yang tidak bertobat, Maka mereka Itulah orang-orang yang zalim.

Selain dampak diatas, ada juga dampak negatif game online bagi pelajar antara lain adalah sebagai berikut :

a. Menimbulkan kecanduan

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold/ told/ karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

b. Mendorong melakukan hal-hal negatif

Cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

c. Terbengkalai kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya.

d. Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah malam-pagi hari).

B. Motivasi

1. Pengertian Motivasi dan Motivasi Belajar Siswa

Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.²⁰

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald. Ini mengandung tiga elemen penting yaitu :

- a. Motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan setiap energi didalam sistem “neuro pshycological” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/feeling, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoala kewajiban, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.

²⁰Sardiman, A.M. *Interkasi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Cet. IX, Jakarta: 2001. Raja Grafindo Persada. 2001. h 73

c. Motivasi akan dirancang karena adanya tujuan jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan proses respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Pendapat lain mengatakan bahwa motivasi berawal dari kata “motif”. Sardiman menyatakan bahwa motif adalah daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata motif tersebut, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.

Menurut Mulyasa motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Seorang siswa akan belajar bila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi.

Dimiyati dan Mudjiono mengutip pendapat Koeswara mengatakan bahwa siswa belajar karena didorong kekuatan mental, kekuatan mental itu berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seorang terkadang adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.

Motivasi dapat diartikan sebagai suatu usaha yang ada dalam diri individu yang berupa sikap, tindakan dan dorongan untuk bertindak dalam mengarahkan serta menggerakkan individu pada suatu tingkah laku sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu.

Pada tahap awal akan menyebabkan siswa merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan suatu kegiatan belajar. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa motivasi akan selalu berkaitan dengan soal kebutuhan. Seorang anak akan terdorong untuk melakukan sesuatu bila merasa suatu kebutuhan itu penting bagi dirinya. Kebutuhan ini menimbulkan keadaan tidak seimbang, rasa ketegangan yang meminta pemuasan agar kembali kepada keadaan seimbang yaitu rasa kepuasan dalam diri.

2. Tipe-tipe Motivasi Belajar Siswa

Motivasi dibagi menjadi dua tipe atau kelompok yang umum dikenal dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

- a. **Motivasi intrinsik.** Motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena ada dalam diri setiap individu suatu dorongan untuk melakukan sesuatu.²¹

Motivasi instrinsik juga sering disebut motivasi murni, motivasi yang timbul dari dalam diri siswa dan tidak dipengaruhi dari luar, misalnya:

²¹ *Ibid* .hal, 90

- 1) Belajar karena ingin tahu pemecahannya
- 2) Keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu
- 3) Keinginan untuk memperoleh informasi pengetahuan
- 4) Keinginan untuk sukses
- 5) Keinginan untuk diterima orang lain

Motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik merupakan bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

b. **Motivasi ekstrinsik** tetap diperlukan di sekolah karena pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik perhatian siswa atau sesuai dengan kebutuhan siswa, sering terjadi siswa tidak memahami untuk apa sebenarnya dia belajar hal-hal yang diberikan di sekolah. Ada beberapa cara untuk menimbulkan motivasi ekstrinsik, yaitu:

- a) Memberikan Penghargaan dan Celaan
- b) Persaingan atau Kompetisi
- c) Hadiah dan Hukuman
- d) Pemberitahuan Tentang Kemajuan Belajar.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik pada dasarnya bersifat saling

melengkapi. Apabila seorang anak didik telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya tetapi faktor lingkungan baik lingkungan sekolah maupun keluarganya kurang mendukung dalam kegiatan belajar maka dorongan untuk terus belajar pun cenderung menurun, begitu juga sebaliknya.

Peranan dari berbagai pihak baik dari dalam diri individu tersebut maupun dari luar dirinya merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam mengembangkan kemauan seorang siswa didik untuk terus belajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Fungsi Motivasi Belajar Siswa

Motivasi menimbulkan intensitas bertindak lebih tinggi. Terjadi suatu usaha merangsang kemampuan siswa untuk bertindak khususnya dalam hal belajar yang dikarenakan adanya keinginan untuk mencapai prestasi yang tinggi. Motivasi tidak hanya menggerakkan tingkah laku tetapi juga mengarahkan dan memperkuat tingkah laku. Hal ini terlihat pada siswa yang termotivasi dalam belajar akan menunjukkan minat tinggi, kegairahan dan ketekunan dalam belajar. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan untuk mendorong seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukan hasil yang baik.

Tiga fungsi motivasi, yaitu: “(1) Mendorong manusia untuk berbuat, (2) Menentukan arah perbuatan, (3) Menyeleksi perbuatan”.²²

Dari ketiga fungsi motivasi yang telah dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya dorongan yang kuat dari dalam diri seorang siswa maka motivasi yang ditimbulkan pun akan menuju kearah yang diinginkan. Artinya apabila seorang siswa memiliki tujuan tertentu dalam belajar maka ia akan melakukan kegiatan-kegiatan yang memang mendukung dalam pencapaian tujuan tersebut tanpa melakukan kegiatan-kegiatan yang bukan sesuai dengan tujuannya, misalnya jika seorang siswa akan menghadapi ujian maka ia akan senantiasa melakukan aktivitas-aktivitas yang memang berguna dalam mencapai kesuksesan ujiannya yaitu dengan belajar, membaca buku dan sebagainya. Sedangkan aktivitas-aktivitas lain yang tidak mendukung ujiannya tidak dilakukan oleh siswa yang bersangkutan, seperti main game, dan sebagainya.

Kaitannya dengan belajar, motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan aktualisasi diri sehingga motivasi paling besar pengaruhnya pada kegiatan belajar siswa yang bertujuan untuk mencapai prestasi tinggi.

Kesadaran yang kurang terhadap motivasi belajar dalam diri siswa, maka akan menimbulkan rasa malas untuk belajar baik dalam mengikuti proses belajar mengajar maupun mengerjakan tugastugas individu dari guru.

²²Oemar Hamalik, . *Kurikulum dan Pembelajaran*N. Jakarta : PT Bumi Aksara:2009. h 73

Orang yang mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar maka akan timbul minat yang besar dalam mengerjakan tugas, membangun sikap dan kebiasaan belajar yang sehat melalui penyusunan jadwal belajar dan melaksanakannya dengan tekun.

Berdasarkan pemaparan tersebut jelas bahwa motivasi yang dilakukan oleh seorang siswa pada dasarnya merupakan sebagai penggerak atau motor yang melepas energi dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan sehingga untuk mencapai tujuan belajar tertentu ia akan melakukan kegiatan yang memang satu arah dengan apa yang dicita-citakan dan menyisihkan kegiatan-kegiatan yang tidak sesuai dengan apa yang dicita-citakan sebelumnya.

4. Ciri-ciri Motivasi Belajar Siswa

Orang yang termotivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri orang tersebut. Berikut ini akan diuraikan beberapa pendapat tentang ciri-ciri dalam motivasi belajar siswa: Motivasi belajar siswa dapat diamati dari beberapa aspek yaitu: memperhatikan materi, ketekunan dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, keseringan belajar, komitmennya dalam memenuhi tugas-tugas sekolah, semangat dalam belajar dan kehadiran siswa di sekolah.

Kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun, menunjukkan ketertarikan, senang mengikuti pelajaran, selalu memperhatikan pelajaran, semangat dalam mengikuti pelajaran, mengajukan pertanyaan, berusaha mempertahankan pendapat, senang memecahkan masalah soal-soal, amaka

pembelajaran akan berhasil dan seorang yang belajar itu dapat mencapai prestasi yang baik.²³

Ciri-ciri motivasi adalah sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- b. Ulet menghadapi kesulitan (Tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi setinggi mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapainya)
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.²⁴

Jadi apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti diatas berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Dan dalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, kalau siswa memiliki ciri-ciri seperti diatas..

²³ Dedi, Supriyadi, *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005, h 86

²⁴.*ibid*

Salah satunya yang cukup bagus mendeskripsikan minat dan motivasi belajar siswa adalah John Keller berdasarkan model yang diajukannya telah membuat sebuah instrumen pengukur minat dan motivasi belajar. Ia mendeskripsikan minat belajar dan motivasi belajar siswa melalui 4 komponen utama, sesuai dengan nama model yang disuguhkan ARCS (Attention, Relenvace, Confidence, Satisfaction), atau dalam bahasa Indonesia : Atensi (perhatian), Relevansi (kesesuaian), Kepercayaan diri, dan Kepuasan.

Selain dengan model ARCS, indikator-indikator yang dapat digunakan untuk penyusunan Angket tersebut, seperti yang dikemukakan oleh Makmun, yaitu:

- a. Durasi kegiatan (berapa lama penggunaan waktunya untuk melakukan kegiatan).
- b. Frekuensi kegiatan (berapa sering kegiatan dalam periode waktu tertentu).
- c. Persistensinya (ketetapan dan kekuatannya) pada tujuan kegiatan.
- d. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran, bahkan jiwa dan nyawanya).
- e. Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan.

- f. Tingkat aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran, atau target, dan ideologinya) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
- g. Tingkat kualifikasinya prestasi atau produk atau output yang dicapai dari kegiatannya (berapa banyak, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak).
- h. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan (like or dislike, positif atau negatif).

Membuat indikator sendiri seperti contoh indikator motivasi belajar siswa berikut ini yang dapat digunakan dalam penelitian tindakan adalah sebagai berikut:

1. Keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran
2. Kemauan siswa menyediakan alat-alat atau sumber/bahan pelajaran yang dibutuhkan
3. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok
4. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelas
5. Keaktifan siswa dalam mendengar penjelasan guru
6. Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas individu dan kelompok
7. Disiplin siswa dalam mengikuti pelajaran
8. Timbulnya rasa keingintahuan dan keberanian siswa

9. Adanya keinginan untuk mendapatkan hasil yang terbaik terutama dalam diskusi kelompok
10. Timbulnya semangat atau kegairahan pada diri siswa dalam mengikuti pelajaran

5. Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar yang rendah adalah salah satu penyebab kurang berhasilnya seseorang dalam menempuh pendidikan. Seorang pelajar yang kurang memiliki motivasi belajar tentu akan lebih senang berada di luar kelas alias bolos. Belajar di kelas dianggap beban berat yang membosankan.

Belajar adalah kebutuhan dan keharusan bagi semua manusia. Jadi belajar tidak terbatas pada ruang dan waktu. Untuk itu, motivasi belajar sangat penting bagi semua orang. Siapapun dan apapun statusnya entah pekerja, ibu rumah tangga apalagi buat pelajar dan mahasiswa. Sayangnya orang yang motivasi belajarnya kurang seperti ini jumlahnya cukup banyak.

Ada beberapa faktor penyebab kurangnya motivasi belajar diantaranya yaitu:

a. Faktor diri sendiri

- 1) Tidak punya cita-cita yang jelas. Tanpa cita-cita, tak akan ada mimpi yang ingin diwujudkan. Cita-cita adalah target yang harus dicapai dan arah yang harus dituju. Untuk apa belajar jika tak ada cita yang didamba. Itulah yang sering dialami sebagian orang.

2) Tidak percaya diri. Orang yang merasa dirinya tidak pintar, telat mikir, dan sejenisnya akan segan ketika harus belajar. Mereka tidak percaya diri dengan potensi yang dimiliki. Apalagi ketika mereka membanding-bandingkan dengan kemampuan teman-temannya yang dianggap lebih pintar. Perasaan minder itu akan semakin berkembang dan membuat mereka semakin malas belajar.

b. Faktor lingkungan

Pergaulan yang tidak mendukung. Dengan siapa kita bergaul menentukan akan menjadi apa diri kita nanti. Jika kita bergaul dengan orang yang lebih suka menghabiskan waktu untuk nongkrong, bermain-main, hura-hura dan sebagainya maka kita akan terbawa. Belajar akan menjadi hal terakhir yang akan dilakukan.

c. Faktor keluarga

Keluarga yang tidak harmonis akan mengganggu konsentrasi belajar. Permasalahan keluarga akan merusak suasana dan membuat kondisi tidak nyaman. Dukungan dan bimbingan yang diharapkan dari keluarga tidak ada. Mereka lebih sibuk memikirkan permasalahannya sendiri. Seperti:

1) Harapan orang tua yang terlalu tinggi atau rendah. Setiap orang tua pasti punya harapan kepada anak-anaknya. Bila harapan orang tua terlalu tinggi maka akan menjadi beban berat untuk anaknya. Akhirnya

si anak akan merasa terbebani dengan target dari orang tuanya. Tidak sedikit anak-anak yang menghalalkan segala cara untuk mendapatkan nilai tinggi meskipun dengan cara yang tidak baik.

- 2) Harapan orang tua yang terlalu rendah membuat harapan untuk anaknya. Hal ini akan mengakibatkan si anak kurang termotivasi untuk belajar giat dan sungguh-sungguh. Karena tidak punya target yang tinggi, ataupun keinginan untuk berprestasi. Mungkin targetnya hanya sekedar lulus sekolah saja, tanpa menghiraukan jumlah nilai yang diperoleh berapa atau dengan cara apa dia lulus tak begitu diperhatikan.
- 2) Motivasi akan menentukan prestasi. Ketika seseorang belajar dengan sungguh-sungguh maka dia akan memperoleh hasil yang baik. Tanpa motivasi, jiwa dan raga anda tidak akan bergerak untuk berbuat. Belajar akan menjadi beban dan hanya sekedar menggugurkan kewajiban. Jadikan belajar sebagai aktifitas menyenangkan.

C. Cara Mengembangkan Motivasi Belajar Pada Siswa

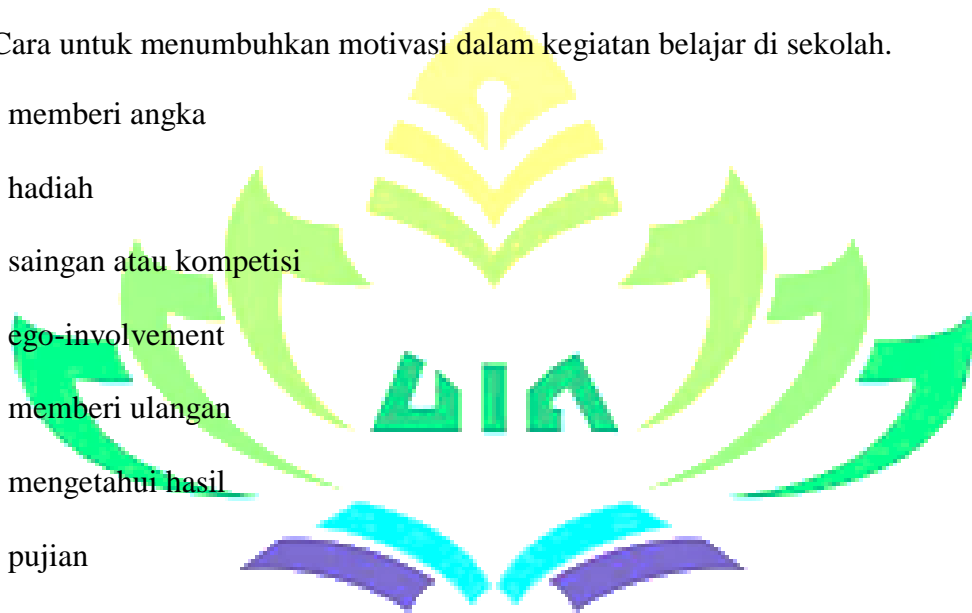
Meningkatkan motivasi belajar siswa adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan mentransfer ilmu pengetahuan guru juga bertugas untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Tidak bisa kita pungkiri bahwa motivasi belajar siswa satu dengan yang lain sangat berbeda.

Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi motivasi pada siswa dapat tumbuh melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru, 12 misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik menyalurkan belajarnya, menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian peserta didik, seperti gambar, foto, video, dan lain sebagainya.

Cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah.

1. memberi angka
2. hadiah
3. saingan atau kompetisi
4. ego-involvement
5. memberi ulangan
6. mengetahui hasil
7. pujian
8. hukuman
9. hasrat untuk belajar
10. minat
11. tujuan yang diakui.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar



siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa.

Petunjuk untuk meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain:

a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, sebelum proses pembelajaran dimulai hendaknya guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai.

b. Membangkitkan minat siswa

Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Salah satu cara yang logis untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan minat siswa. Pengaitan pembelajaran dengan minat siswa adalah sangat penting, dan karena itu tunjukkanlah bahwa pengetahuan yang dipelajari itu sangat bermanfaat bagi mereka.

Tujuan pembelajaran yang penting adalah membangkitkan hasrat ingin tahu siswa mengenai pelajaran yang akan datang, dan karena itu pembelajaran

akan mampu meningkatkan motivasi instrinsik siswa untuk mempelajari materi pembelajaran yang disajikan oleh guru.

c. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar

Siswa hanya mungkin dapat belajar baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang. Untuk itu guru sekali-kali dapat melakukan hal-hal yang lucu.

d. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik

Guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi siswa-siswa. Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar.

Pembelajaran yang menarik, maka akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa di dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya siswa akan termotivasi dalam pembelajaran.

Motivasi instrinsik untuk belajar sesuatu dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran yang menharik, dan juga penggunaan variasi metode pembelajaran. Misalnya, untuk membangkitkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan cara pemutaran film, mengundang pembicara tamu,

demonstrasi, komputer, simulasi, permainan peran, belajar melalui radio, karya wiasata, dan lainnya.

e. Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa

Motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Dalam pembelajaran, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena anak didik juga manusia, maka dia juga senang dipuji. Karena pujian

f. Berikan penilaian

Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu mereka belajar dengan giat. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar siswa secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya. Penilaian harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing. Penilaian secara terus menerus akan mendorong siswa belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Disamping itu, para siswa selalu mendapat tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti dan seksama.

g. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa

Siswa butuh penghargaan. Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar yang positif. Setelah siswa selesai mengerjakan suatu tugas, sebaiknya berikan komentar secepatnya, misalnya dengan memberikan

tulisan “ bagus” atau “teruskan pekerjaanmu” dan lain sebagainya. Komentar yang positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penghargaan sangat efektif untuk memotivasi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas, baik tugas-tugas yang harus dikerjakan segera, maupun tugas-tugas yang berlangsung terus menerus. Sebaliknya pemberian celaan kurang menumbuhkan motivasi dalam belajar. Bahkan menimbulkan efek psikologis yang lebih jelek.

h. Ciptakan persaingan dan kerjasama

Persaingan yang sehat dapat menumbuhkan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa. Melalui persaingan siswa dimungkinkan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil yang terbaik. Oleh sebab itu, guru harus mendesain pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bersaing baik antar kelompok maupun antar individu.

Persaingan tidak selamanya menguntungkan, terutama untuk siswa yang memang dirasakan tidak mampu untuk bersaing, oleh sebab itu pendekatan cooperative learning dapat dipertimbangkan untuk menciptakan persaingan antar kelompok. Selain persaingan antar siswa lebih banyak pengaruh buruknya daripada baiknya terhadap perkembangan kepribadian siswa. Persaingan antara diri sendiri dapat dilakukan dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk mengenal kemajuan-kemajuan yang telah

diucapai sebelumnya dan apa yang dapat dicapai pada waktu berikutnya misalnya guru membuat dan memberi tahu grafik kemajuan belajar siswa.

Mengembangkan motivasi belajar, guru harus berusaha membentuk kebiasaan siswanya agar secara berangsur-angsur dapat memusatkan perhatian lebih lama dan bekerja keras. Oleh karena itu, usaha dan perhatian guru yang besar lebih diperlukan untuk membimbing siswa-siswa yang memiliki pencapaian rendah agar mereka memiliki motivasi belajar yang baik.

Motivasi juga dapat dibangkitkan dengan cara-cara lain yang sifatnya negatif seperti memberikan hukuman, teguran dan kecaman, memberikan tugas yang sedikit berat dan menantang. Namun, teknik-teknik semacam itu hanya bisa digunakan dalam kasus tertentu. Beberapa ahli mengatakan dengan membangkitkan motivasi dengan cara-cara negatif lebih banyak merugikan siswa. Untuk itulah seandainya masih bisa dengan cara-cara yang positif, sebaiknya membangkitkan motivasi dengan cara negatif dihindari.

BAB III

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Profil SMK Negeri 7 Bandar Lampung

1. Sejarah Berdiri dan Perkembangan SMK Negeri 7 Bandar Lampung

SMK Negeri 7 Bandar Lampung merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (TERPADU) di Bandar Lampung, didirikan sesuai Nota Kesepahaman (MoU) antara Direktorat Pembinaan SMK Ditjen. Pendidikan Menengah Kementerian dan Kebudayaan dengan Walikota Bandar Lampung Nomor : 8354/D3.4/KU/2012 tanggal 23 Mei 2012 Perihal Kerjasama mendirikan Unit Sekolah Baru (USB) dengan Bidang Studi Keahlian : (1). Teknologi Informasi dan Komunikasi, (2). Teknologi dan Rekayasa, (3). Kesehatan, (4). Agrobisnis dan Agroteknologi.

Rangka terwujudnya SMK baru, Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung mengangkat Tim Pendiri dan Tim Perencana dengan Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung Nomor : 420 / 3165 / 08 / 2012 tanggal 28 September 2012, dengan susunan sebagai berikut :

1.	RIZUYEN PRAJA TUALA, S.Pd.,M.Pd.	Kabid Dikmen / Penanggung Jawab Program / Pengarah
2.	MARGIONO, S.Pd.	kasi SMK / Pengarah
3.	Drs. OTONG HIDAYAT, M.Pd.	ka SMK PGRI 2 B.Lampung / Ketua Tim Pendiri
4.	KUSANADI, ST.	Gr. SMKN 2 / Sekretaris I
5.	M. MAKMUN, S.Pd.	Gr. SMKN5 / Sekretaris II
6.	Drs. MUNZIR SURO	Gr. SMKN 4 / Bendahara

7.	DIDIK PERMANA, S.Pd.	Gr. SMKN 2 / Ka Unit Pendidikan
8.	Drs. NURHASAN, M.Pd.	Gr.SMK PGRI 2 / Ka Unit Sarana dan Prasarana

Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung

Nomor : 420 / 3166 / 08 / 2012, dengan susunan sebagai berikut :

1.	RIZUYEN PRAJA TUALA, S.Pd.,M.Pd.	Kabid Dikmen / Penanggung Jawab Program / Pengarah
2.	MARGIONO, S.Pd.	Kasi SMK / Pengarah
3.	M. SUKRI NAWAWI, ST.	Uns. Masy / Ketua Tim Perencana
4.	SALAHUDDIN, ST., M.Pd	Gr. SMKN 2 / Anggota
5.	SUWITO, ST.	Gr. SMKN 2 / Anggota
6.	EDY IRAWAN	Uns. Masy / Anggota

Pendirian SMK Negeri 7 Bnadar Lampung dimaksudkan dalam rangka memberikan kesempatan kepada lulusan SMP/MTs. Yang ingin melanjutkan ke SMK Negeri 7 Bandar Lampung, dengan mendayagunakan potensi sumber daya kedua belah pihak dan masyarakat setempat.

Sesuai dengan Surat Perjanjian Kerjasama Antara **Kasi Sarana dan Prasarana sebagai Pejabat Pembuat Komitmen Penyediaan dan Peningkatan Layanan Pendidikan Subdit Sarana dan Prasarana Ditjen Pembinaan SMK dengan Ketua Tim Pendiri USB_SMK Negeri 7 Bandar Lampung** Nomor : 837/D3.4/Kep/ KU/2012 tanggal 19 November 2012, disepakati pemberian Bantuan Pembangunan USB_SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Dan Peletakan Batu Pertama dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2013. Oleh Walikota Bandar Lampung, yang diwakili oleh Bapak Sekretaris

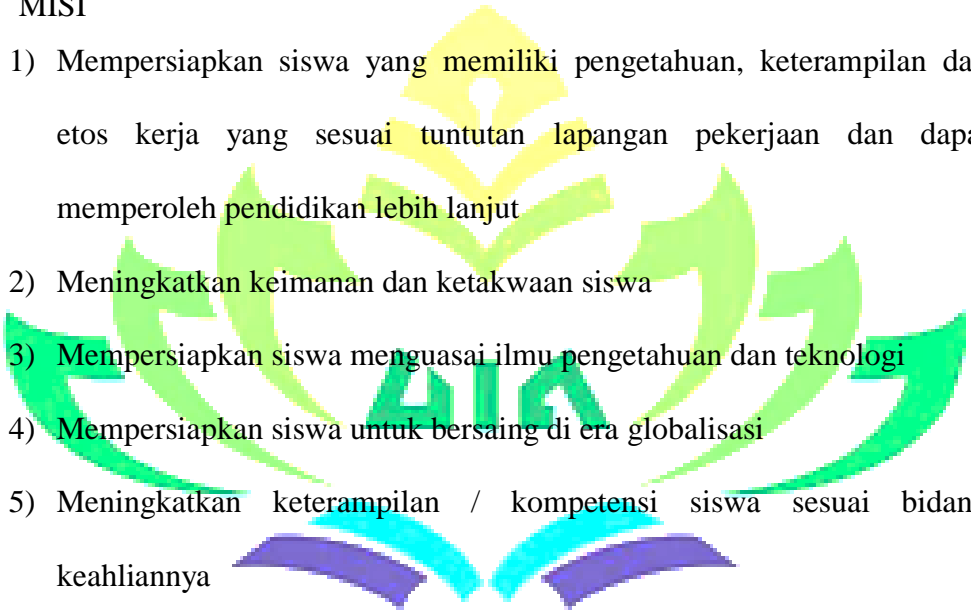
Daerah Kota Bandar Lampung. Dan peresmian dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2013 oleh Bapak Wali Kota Bandar Lampung Drs. H. Herman HN.

2. VISI dan MISI SMK Negeri 7 Bandar Lampung

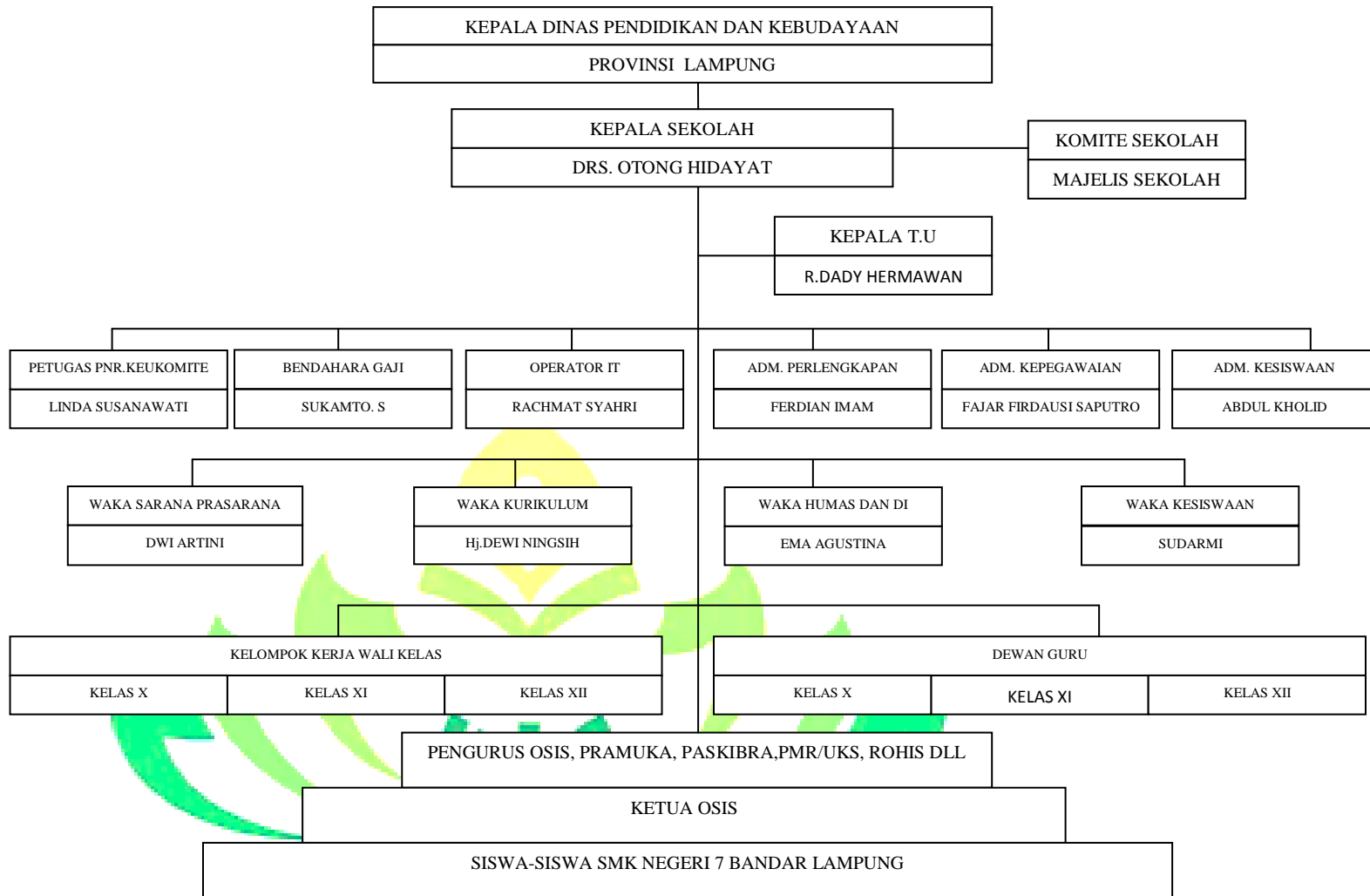
a. VISI

Taat berreligi, unggul dalam prestasi, terampil dan kompeten dalam presentasi

b. MISI

- 1) Mempersiapkan siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan etos kerja yang sesuai tuntutan lapangan pekerjaan dan dapat memperoleh pendidikan lebih lanjut
 - 2) Meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa
 - 3) Mempersiapkan siswa menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi
 - 4) Mempersiapkan siswa untuk bersaing di era globalisasi
 - 5) Meningkatkan keterampilan / kompetensi siswa sesuai bidang keahliannya
- 
- A large, stylized watermark logo is centered in the background of the text. It features a green lotus flower with five petals. Inside the lotus, there is a yellow diamond shape containing a white lightbulb icon. Below the lotus, there are two blue curved lines that resemble an open book or a bridge.

3. Struktur Organisasi SMK Negeri 7 Bandar Lampung



4. Sarana dan Prasarana SMK Negeri 7 Bnadar Lampung

No	Nama Ruang / Area Kerja	Kondisi Saat Ini			Kebutuhan Ruangan		
		Jumlah	Luas	Total	Jumlah	Luas	Jumlah
		ruang	(m2)	Luas (m2)	Ruang	(m2)	Ruang
A	Ruang Administrasi						
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	10	10	1	63	63
2.	Ruang Guru	1	50	50	1	126	126
3.	Ruang Pelayanan Administrasi	2	40	80	3	63	189
4.	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1	10	10	5	20	100
5.	Ruang Kepala Program Keahlian	2	10	20	12	15	180
B	Ruang Pembelajaran Umum						
1.	Ruang Kelas	8	63	504	40	63	2520
2.	Ruang Praktek / Workshop /Bengkel	1	165	165	8	270	2160
3.	Ruang Lab Fisika / Kimia / Biologi	1	40	40	3	72	216
4.	Ruang Lab Farmasi	1	40	40	2	72	144
5.	Ruang Lab Keperawatan	1	40	40	2	72	144
6.	Ruang Lab Bahasa	1	30	30	1	63	63
7.	Ruang Multi Media	1	30	30	1	63	63
C	Ruang Penunjang Pendidikan						
1.	Ruang Perpustakaan	1	80	80	1	180	180
2.	Ruang Unit Produksi	1	40	40	1	90	90
3.	Ruang Osis, Pramuka, Koperasi, dll	1	10	10	5	35	175
4.	Ruang Ibadah	1	5	5	1	400	400
D	Penunjang Lainnya						
1.	Ruang Bersama (Aula)	1	100	100	1	400	400
2.	Ruang Kantin Sekolah	1	50	50	1	90	90
3.	Ruang Toilet	5	3	15	40	3	120
4.	Ruang Gudang	1	10	10	7	20	140

5. Kondisi Siswa dan Guru di SMK Negeri 7 Bandar Lampung

a) Data PSB dan Siswa PerTingkat

Kompetensi Keahlian		Pendaftar Siswa Baru				SISWA					
		Pendaftar		Diterima		Rombel	Tk.1		Rombel	Tk.2	
		L	P	L	P		L	P		L	P
1.	Teknik Kendaraan Ringan (TKR)	54	0	38	0	1	39	0	1	40	1
2.	Teknik Sepeda Motor (TSM)	45	0	32	0	1	29	0	1	40	0
3.	Teknik Alat Berat										
4.	Teknik Perbaikan Bodi Otomotif										
5.	Rekayasa Perangkat Lunak										
6.	Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)	45	50	17	19	1	16	18	2	26	40
7.	Multimedia	35	30	15	19	1	14	19	1	9	16
8.	Teknik Produksi dan Penyiaran Televisi										
9.	Teknik Produksi dan Penyiaran Radio										
10.	Keperawatan Kesehatan	17	46	6	33	1	5	32	1	2	23
11.	Keperawatan Gigi										
12.	Farmasi	30	47	13	25	1	13	26	1	11	17
13.	Akuntansi	35	74	17	59	2	17	55			
	TOTAL	259	143	138	155	8	133	150	7	128	97
		407		293			283			225	

b) Data Siswa Menurut Agama dan Umur

Agama	JUMLAH SISWA	
	Tk.1	Tk.2
Islam	278	219
Protestan	3	4
Katolik		2
Hindu	1	
Budha	1	
konghucu		
TOTAL	283	225

Umur	JUMLAH SISWA	
	Tk.1	Tk.2
≤15	150	110
16	123	95
17	10	15
18	2	
≥19	2	3
TOTAL	285	225

c) Data Guru di SMK Negeri 7 Bandar Lampung

NO	Nama Mata Pelajaran	TOTAL	STATUS KEPEGAWAIAN			
		GURU				
		YANG				
		ADA TH.	PNS		NON PNS	
		2016	GT	GTT	GT	GTT
1	Kurikulum Kelompok A (Wajib)					
	1 Pendidikan Agama & Budi Pekerti	3	1			2
	2 Pendidikan Kewarganegaraan	3	3			
	3 Bahasa Indonesia	6	4			2
	4 Matematika	4	2			2
	5 Sejarah Nasional	2	1			1
	6 Bahasa Inggris	5	3			2
2	Kurikulum Kelompok (Wajib)					
	7 seni Budaya	2				2
	8 Prakarya & Kewirausahaan	2	1			1
	9 Pend. Jaman & Rohani	2				2
3	KURIKULUM KELOMPOK C (Kejuruan)					
	C.1. Dasar Bidang Keahlian					
	10 Fisika (TKR, TSM, TKJ, MM, Broad, kprwt, Farmasi)	1				1
	11 Kimia (TKR, TSM, Broad, Kprwt, Farmasi)	4	3			1
	12 Biologi (Kprwt, Farmasi)	2	2			
	13 Gambar Teknik (TKR & TSM)	1				1
	14 Pemrograman Dasar (TKJ, MM & Broad)					
	15 Sistem Komputer (TKJ, MM & Broad)					
	16 Pengantar ekonomi & Bianis (BM)	1				1
	17 Pengantar akuntansi (BM)	1				1
	18 Pengantar Administrasi Perkantoran (BM)	1				1
	C.2. DASAR PROGRAM KEAHLIAN					
	C.2.1 DPK. TEKNIK OTOMOTIF (TKR, TSM)					
	19 Teknik Dasar Otomotif	1				1

	20 Pekerjaan Dasar Teknik					
	21 Teknik Listrik dasar Otomotif					
	C.2.2. DPK. TEKNIK INFORMATIKA (TKJ, TSM)					
	22 Perakitan Komputer	1	1			
	23 Pengelolaan Informasi	1	1			
	24 Sistem Operasi	1				1
	25 Jaringan Dasar	1	1			
	26 Pemrograman WEB	1				1
	C.2.3. DPK TEKNIK INFORMATIKA (Broadct)					
	27 Teknik Dasar Listrik & Elektronika	1				1
	28 Teknik Audio video					
	29 Teknik Penyiaran					
	C.2.4. DPK KEPERAWATAN					
	29 Dasar-dasar Keperawatan	1				1
	30 Anatomi & Fisiologi					
	31 Laboratorium Dasar	1				1
	C.2.5 DPK KEFARMASIAN					
	32 Dasar-dasar Kefarmasian	1				1
	33 Dasar-dasar Kerja di Laboratorium					
	34 Perundang-undangan Kefarmasian	1				1
	C.2.6. AKUNTANSI					
	36 Pengelolaan Dokumen Transaksi	1				1
	37 Sikluas Akuntansi					
	38 Pengelolaan Kas					
	C.2.7. DPK. ADM. PEKANTORAN					
	38 Teknologi Informasi					
	39 korespondensi					
	40 Kearsipan					

	C.2.8. DPK TATANIAGA					
	41 Analisa dan Riset Pasar					
	42 Perencanaan Pemasaran					
	43 Pengelolaan Usaha Pemasaran					
	44 Strategi Pemasaran					
	45 Pemasaran online					
	C.3 PAKET KEAHLIAN					
	C.3.1. PK. OTOMOTIF (TKR, STM, AB, BO)					
	46 Teknik Kendaraan Ringan	2				2
	47 Teknik Sepeda Motor	2				2
	48 Teknik Perbaikan Bodi Otomotif					
	49 Teknik Alat Berat					
	C.3.2. PK. TEK. INFORMATIKA (TKJ, MM)					
	50 Rekayasa Perangkat Lunak					
	51 Teknik Komputer & Jaringan	1				1
	52 Multimedia	1				1
	53 Tek. Prod. & Penyiaran Prog. Televisi					
	54 Tek. Prod. & Penyiaran Prog. Radio					
	C.3.3 PK. KEPERAWATAN					
	55 Keperawatan Kesehatan	1				1
	C.3.4. PK FARMASI					
	56 Farmasi	1				1
	C.3.5. PK AKUNTANSI					
	57 Akuntansi	2	2			
	58 Perbankan					
	59 Perbankan Syariah					
	C.3.6. PK. ADM. PERKANTORAN					
	60 Administrasi Perkantoran					

	C.4.7. PK. TATANIAGA					
	61 Pengelolaan Bisnis Ritel					
	62 Pengelolaan Pemasaran Langsung					
4	63 Guru BP/BK					
5	64 Kepala Sekolah	1	1			
6	PEGAWAI ADMINISTRASI					
	1 Kepala Tata Usaha	1	1			
	2 -Pegawai Urusan keuangan					
	3 -Pegawai Urusan Kepegawaian					
	4 -Pegawai Urusan Keuangan	2			2	
	5 -Pegawai Urusan sarana & Prasarana	1			1	
	6 -Pegawai Pepustakaan	1			1	
	7 -Pegawai Urusan TI	2			2	
	8 -Pegawai R. Praktek / Lab. (Toolmen)					
	9 - Pegawai Kebersihan (Gedung)					
	10 - Pegawai Kebersihan (halaman)					
	11 -Pegawai Keamanan / Satpam					
	12 -Pegawai (Penjaga Sekoah dll)	3			3	
	TOTAL	72	27	0	9	36

6. Kurikulum Sistem Pembelajaran

Kompetensi Keahlian		Akreditasi	Tahun	Kurikulum Yang Digunakan	
			Diakreditasi		
			/berdiri	Tk.1	Tk.2
1	Teknik Kendaraan Ringan (TKR)		2013	Kurik. 2013	Kurik. 2013
2	Teknik Sepeda Motor (TSM)		2013	Kurik. 2013	Kurik. 2013
3	Teknik Alat Berat		2013	Kurik. 2013	Kurik. 2013
4	Teknik Perbaikan Bodi Otomotif		2013		
5	Rekayasa Perangkat Lunak		2013		
6	Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)		2013	Kurik. 2013	Kurik. 2013

7	Multimedia		2013	Kurik. 2013	Kurik. 2013
8	Teknik Produksi dan Penyiaran Televisi		2013		
9	Teknik Produksi dan Penyiaran Radio		2013		
10	Keperawatan Kesehatan		2013	Kurik. 2013	Kurik. 2013
11	Keperawatan Gigi		2013		
12	Farmasi		2013	Kurik. 2013	Kurik. 2013
13	Akuntansi		2013	Kurik. 2013	Kurik. 2013
14	Adm. Perkantoran		2013	Kurik. 2013	Kurik. 2013
15	Tataniaga		2014	Kurik. 2013	Kurik. 2013

B. Hasil Penelitian di SMK Negeri 7 Bandar Lampung

1. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan, Kejelian untuk memilih mana yang baik dan buruk mutlak diperlukan agar tidak terbawa arus yang negatif. Sayangnya usia SMA/SMK dikenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata kerap kali menyeret siswa pada kesenangan yang bila dibiarkan terus meneruskan menimbulkan kecanduan yang berpengaruh pada motivasi belajar dan akan berdampak pada nilai akhir yang menurun.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 7 Sukarame Bandar Lampung tepatnya di kelas TKR (Teknik Kendaraan ringan). Sekolah yang berdiri 5 tahun yang lalu ini tampak ramai seperti biasanya pada hari Rabu, 1 November 2017. Tetapi tampak sepi dikelas TKR yang dikarenakan banyak yang tidak masuk sekolah, Dua diantaranya

izin karena sakit, sepuluh siswa yang lain tidak masuk sekolah tanpa keterangan dan hanya dua belas siswa yang masuk pada hari itu dari jumlah siswa sebanyak 22. Meskipun kondisi kelas saat itu sepi, namun sulit untuk mewawancarai siswa dikelas tersebut dikarenakan banyak yang sedang asyik bermain game online, ngobrol, bahkan ada yang tertidur pulas.

Sampel yang diwawancarai, seorang siswa yang gemar bermain game setidaknya membutuhkan waktu rata-rata 8-10 jam sehari untuk bermain game. Bisa dibayangkan bila waktu ini dapat digunakan untuk kegiatan positif lainnya yang bermanfaat. Bila diteliti lebih lanjut, hal ini jelas mengurangi jam belajar siswa yang jelas masih seorang peserta didik. Kesenangan bermain game yang melenakan membuat siswa lupa waktu belajar.

Seorang sampel yaitu Ahmad Triharsono menuturkan “kalo ngegame sehari bisa 10 jam kalo libur, kalo hari biasa juga 8-10 jam”. Dari dua orang siswa yaitu Ahmad Triharsono dan Dhani Ramdan yang diwawancarai peneliti, mereka mengatakan bahwa kebiasaan bermain game online ini mereka mulai sejak Sekolah Dasar. Jadi, game online sudah melekat dalam keseharian mereka selama kurang lebih 5 tahun. Dan dalam kurun waktu itu, waktu yang dibutuhkan adalah 8-10 jam sehari. Bisa dibayangkan, waktu yang sangat berharga itu terbuang sia-sia hanya karena bermain game. Hal ini jelas mengurangi aktivitas peserta didik karena rasa malas melakukan hal-hal lain selain game. Ahmad Triharsono menuturkan “suka

ngegame sejak SD, kelas 5.” Dan Dhani Ramdan menuturkan “ngegame sejak SD, kelas 6.”

Kebiasaan bermain game online bukan muncul karena tiba-tiba. Beberapa siswa mengatakan bahwa yang mereka rasakan tanpa bermain game antara lain merasa sepi karena tidak ada hiburan. Jemari yang biasanya gesit memainkan tombol-tombol pada keyboard dan mouse mungkin terasa ada sesuatu yang hilang bila tidak bermain game. Farid Farhani menuturkan “kalo nggak ngegame biasa ajah sih, tapi ada lah yang kurang dikit”. Ahmad Triharsono menuturkan “kalo nggak ngegame itu rasanya galau, merasa kehilangan, kangen lah sama game”.

Peran orang tua juga tidak luput dalam mempengaruhi kebiasaan siswa bermain game. Faktor orang tua yang bekerja di luar rumah tentu sangat mempengaruhi. Kurangnya kontrol terhadap kegiatan apa saja yang dilakukan anak membuat anak merasa leluasa. Padahal bimbingan orang tua diharapkan dapat menjadi pengendali kebiasaan remaja dalam bermain game.

Wawancara juga dilakukan kepada orang tua dari Ahmad Triharsono pada 04 November 2017 jam 14:20 WIB yang bersedia untuk menceritakan sedikit tentang kebiasaan anaknya yang kecanduan bermain game. Ibu Nur Hasanah mengatakan “ Anak saya sering banget bermain game online dirumah, sampai-sampai kalau dipanggil harus berkali-kali baru menjawab terkadang saya sering kesal”.

keluh kesah yang diungkapkan diantaranya anak menjadi malas mengerjakan tugas rumah. Seperti yang dikatakan ibu dari Ahmad Triharsono “ Anak saya hampir

tidak mengerjakan apa-apa dirumah, terkadang sholat saja ditinggalkan apalagi tugas sekolah dan tugas rumah yang lainnya”.

Tiga orang sampel yaitu Ahmat Triharsono, Farid Farhani, dan Dhani Ramdan. yang diwawancarai menuturkan bahwa mereka kerap kali dimarahi orang tua karena terlalu lama bermain game. Bahkan salah seorang dari mereka mengaku pernah bermalam dirumah teman yang rumahnya dipasang wifi hanya untuk bermain game gratis dan pulang pada pagi hari. Ini merupakan salah satu contoh kenakalan remaja yang dipengaruhi game online. Dhani Ramdan menuturkan “wah sering dimarahin bahkan pernah nginep dirumanya temen karna ada wifi gratis pulangnye pagi”. Sementara Ahmad Triharsono menuturkan “kalo mainnya kelamaan suka dimarahin, bahkan waktu SMP suka ngegame tengah malem.”

Kecanduan bermain game online mengakibatkan pelakunya rela melakukan apa saja demi memuaskan hasrat bermain game termasuk berbohong pada orang tua dan juga kewajiban menjalankan sholat yang sering ditinggalkan hanya karna lebih asik didepan layar HP. Seorang siswa menuturkan bahwa dia biasa berbohong dengan alasan belajar bersama padahal hanya ingin bermain game. Namun, dua siswa lainnya mengatakan mereka tidak berbohong pada orang tua untuk alasan ngegame. Farid Farhani menuturkan “Ya pernah bohong, bilangnye mau belajar bersama dirumah teman. Kalau masalah sholat sih sering banget gak sholat abis nanggung sih”

Kecanduan bermain game juga berdampak pada kesehatan siswa kelas dua jurusan TKR ini yang mengatakan bahwa ”mata saya sering kabur kalau melihat

sesuatu trus kadang berkunang-kunang terus juga gak lama dari itu jadi mual mau muntah, sekarang kalau duduk dikelas selalu duduk dibangku depan karna tidak kelihatan lagi dari belakang” ujar Ahmad Sobari.

Siswa yang sedang bermain game umunya menjadi apatis saat mereka sedang bermain game. Terbukti saat wawancara hanya beberapa saja yang bersedia diwawancarai. Sisanya terlalu asik dengan HP di hadapan mereka.

Kecanduan game online juga dapat menyebabkan boros. Dua orang sampel mengatakan bahwa seminggu bisa menghabiskan 10-15GB untuk bermain game. Bila dihitung, mereka menghabiskan Rp.70.000-Rp105.000 untuk bermain game. Dhani Ramdan mengatakan “saya bela-belain gak jajan yang penting bisa beli kuota karna seminggu habis kuota 10-15 GB”.

Siswa yang kecanduan game online jadi kurang termotivasi dalam belajar disekolah, baik dalam motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik terutama pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berdampak pada nilai raport yang menurun. Seperti yang diungkapkan Ahmad Sobari mengenai motivasi instrinsik yang dialami ia mengungkapkan bahwasanya “Saya tidak bisa berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran PAI saat sedang berlangsung dikarenakan lebih sering memikirkan Game Online” Ahmad Sobari mengungkapkan Ia sering mengantuk dikelas dikarenakan saat malamhari Ia menghabiskan waktu untuk bermain Game Online sehingga Ia tidak bisa mengikuti Pelajaran dengan baik. Arif Setiadi Mengatakan bahwa Game Online tidak berpengaruh dalam motivasi mengikuti

Pelajaran Agama Islam karena Ia dapat membagi waktu antara bermain game Online dan waktu belajar. Dhani Ramdan Mengatakan bahwa “Akhir-akhir ini saya jarang mengerjakan tugas karna lebih sering bermain game, akibatnya nilai raport saya menurun”

Hasil wawancara siswa di perkuat dari hasil wawancara salah satu guru pendidikan agama Islam bapak Ibnu Majah.S.Ag pada tanggal 01 November 2017 Apakah siswa serius dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam saat sedang berlangsung? “siswa sering mengantuk sehingga tidak bisa berkonsentrasi dalam belajar saat pelajaran berlangsung. Bukan hanya itu, nilai raport anak- anak juga banyak yang menurun”

Dampak bermain game online juga berdampak pada motivasi ekstrinsik siswa kelas TKR yang diungkapkan oleh salah satu siswa yang berlangsung pada 01 November 2017 jam 10 WIB bernama Fani Gunawan, dia mengungkapkan “Saya sering bermain *Game Online* dikarenakan ajakan teman oleh sebab itu saya kurang waktu belajar karena lebih seru bersama teman-teman”

Perkuat wawancara dengan bapak Ibnu Majah, S.Ag, selaku guru PAI di SMK Negeri 7 Bandar Lampung khususnya dikelas TKR, beliau menuturkan “Ada salah satu siswa yang sebelumnya rajin masuk kelas sekarang menjadi malas masuk di jam-jam terakhir karena banyak menghabiskan waktu untuk nongkrong dan bermain game di luar ruangan bersama teman-temannya yang sudah kecanduan game online”.

Melihat kondisi yang demikian, upaya yang dilakukan pak Ibnu Majah, S.Ag. Sendiri yaitu “Guru harus mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* dengan memberikan mereka hadiah, *ice breaking*, metode pembelajaran yang bervariasi melalui media yang bervariasi, memberikan pujian agar mereka termotivasi lagi dalam belajar “

Wawancara juga dilakukan kepada Guru Bimbingan Konseling bagaimana peranan BK untuk mencegah dan mengatasi siswa yang mengalami berbagai macam masalah dan salah satunya yaitu siswa kecanduan game online? Beliau menuturkan bahwa “Untuk mengetahui siswa kecanduan game online guru BK bekerjasama dengan guru mata pelajaran untuk mengetahui berbagai macam masalah yang dihadapi siswa SMK Negeri 7 Bandar Lampung”. Ketika siswa berada di dalam kelas, apabila terjadi masalah dengan siswa maka dengan mudah guru BK untuk mengetahui dan mengatasi masalah siswa tersebut.

Cara yang dilakukan guru BK untuk menangani masalah game online adalah menggunakan teknik diskusi kelompok yang diikuti oleh siswa kecanduan game online. Tujuan diskusi kelompok dalam penelitian ini adalah melatih keberanian siswa untuk berani menyumbangkan buah pikirannya dengan cara ikut memberikan pendapat dalam diskusi kelompok, membantu siswa mengembangkan ketrampilan dalam mengemukakan pendapatnya secara jelas dan terarah sehingga dapat mengurangi kebiasaan siswa bermain game online secara berlebihan dengan

mengalihkannya ke kegiatan yang positif, hal ini sangat penting sebagai upaya mengurangi bermain game online yang berlebihan pada siswa.

Proses diskusi sebagai format belajar mengajar akan terlihat pada siswa yang melakukan kegiatan bersama secara teratur, bertatap muka dalam rangka mempelajari dan membahas suatu masalah tertentu untuk berbagi informasi dan memecahkan masalah. Diskusi yang baik akan dapat melibatkan mental emosional siswa secara optimal. Bertukar pikiran antara para anggota diskusi merupakan kegiatan bertukar pengalaman dan saling menggali pengalaman sehingga diantara anggota kelompok terjadi kegiatan saling belajar dan terbuka.

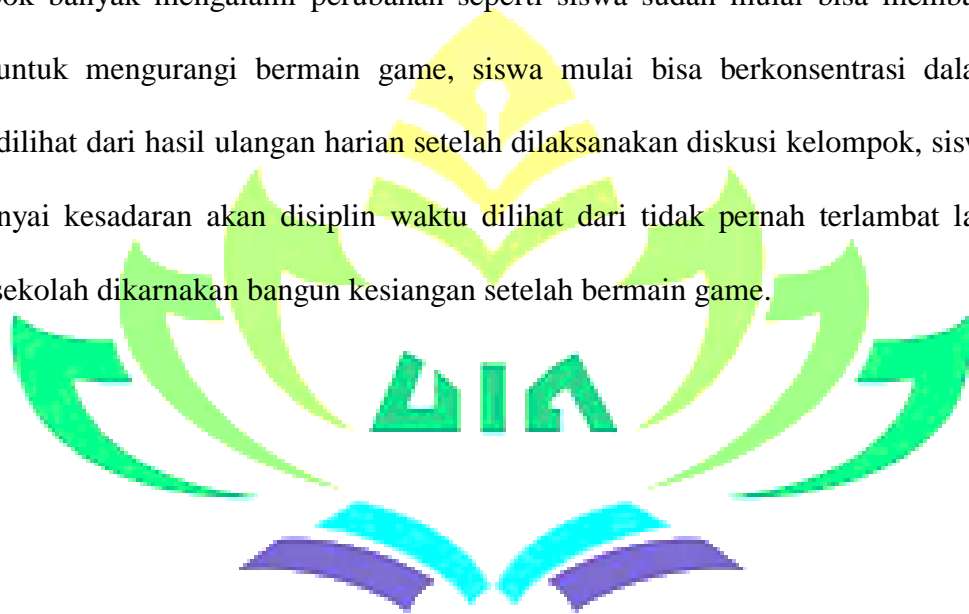
Fungsi dan tujuan penggunaan teknik diskusi kelompok dalam mengurangi kebiasaan bermain game online secara berlebihan dapat mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan dan pengalamannya dengan memanfaatkan informasi yang diperoleh selama mengikuti diskusi kelompok guna memecahkan masalah khususnya yang berkaitan dengan kebiasaan siswa bermain game, siswa menceritakan kebiasaan bermain game online serta alasan mereka bermain game online dan siswa mencari alternatif solusi pemecahan masalah agar kebiasaan game online berlebihan siswa berkurang. Diskusi kelompok tidak hanya memecahkan masalah, tetapi juga untuk memecahkan persoalan, serta untuk pengembangan pribadi.

Langkah-langkah dalam melaksanakan diskusi kelompok antara lain: 1) guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan

seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya; 2) dengan pimpinan guru, para siswa membentuk kelompok diskusi, memilih pimpinan diskusi (ketua, sekretaris sebagai pencatat, pelapor), mengatur tempat duduk, ruangan, sarana dan sebagainya; 3) para siswa berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing sedangkan guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lain untuk menjaga ketertiban serta memberikan dorongan dan bantuan sepenuhnya agar setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dan agar diskusi berjalan lancar; 4) kemudian tiap kelompok melaporkan hasil diskusinya. Hasil-hasil yang dilaporkan itu ditanggapi oleh semua siswa (dari kelompok lain). Guru memberikan ulasan atau penjelasan terhadap laporan-laporan tersebut; 5) para siswa mencatat hasil diskusi dan guru mengumpulkan laporan hasil diskusi dari tiap-tiap kelompok sesudah para siswa mencatatnya.

Berdasarkan hasil diskusi kelompok menunjukkan siswa pada awalnya bermain game online sebagai sarana hiburan melalui internet. Namun lamakelamaan semakin tertarik dan tertantang hingga frekuensi maupun durasi memainkannya semakin sering dan akhirnya kecanduan. Dengan kebiasaan bermain game online berlebihan membuat peserta didik menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan sehingga tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar.

Teknik diskusi kelompok menjadikan siswa aktif dan dapat memecahkan masalah yang ada terkait masalah kebiasaan bermain game online berlebihan. Berdasarkan data pengamatan ini melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran melalui teknik diskusi kelompok juga menunjukkan peningkatan setiap siklusnya. Peningkatan pembelajaran melalui teknik diskusi terjadi pada setiap siklus tindakan yang diberikan. Hasil Observasi Pelaksanaan Diskusi Kelompok banyak mengalami perubahan seperti siswa sudah mulai bisa membagi waktu untuk mengurangi bermain game, siswa mulai bisa berkonsentrasi dalam belajar dilihat dari hasil ulangan harian setelah dilaksanakan diskusi kelompok, siswa mempunyai kesadaran akan disiplin waktu dilihat dari tidak pernah terlambat lagi masuk sekolah dikarenakan bangun kesiangan setelah bermain game.



BAB IV

**EFEK PROBLEMATIKA *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN SOLUSINYA DI SMK NEGERI 7
BANDAR LAMPUNG**

A. Efek Problematis *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 7 Bandar Lampung

Telah diuraikan di BAB II bahwa *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *gamer*, sebuah pencinta *games* di Indonesia : “ *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan via internet bisa menggunakan *PC* (*personal computer*) atau konsol *game* seperti *PS2*, *X-Box* dan lain sebagainya”

Siswa di SMK Negeri 7 Bandar Lampung yang bermain *game online* memainkan *gamenya* rata-rata dengan waktu lebih dari 10 jam dalam satu hari. Menjadikan *game online* sebagai rutinitas setelah pulang sekolah sampai malam hari sehingga banyak tugas-tugas sekolah yang tidak dikerjakan.

Menurut analisis penulis bahwa *game online* yang sebenarnya sarana yang untuk hiburan, rekreasi saat ini siswa SMK khususnya jurusan TKR memainkan *game online* sebagai rutinitas sehari-hari dan dimainkan dalam jangka waktu yang lama sehingga berpengaruh terhadap hal-hal yang lain seperti tugas-tugas sekolah

yang terbengkalai, telat berangkat kesekolah karena bermain *game* sampai larut malam hingga bangun kesiangan.

dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya:

1. Dari Segi Jasmani

Tidak mengherankan anak-anak yang memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor komputer dan sebagainya.

Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan memainkan permainan ini, diantaranya: serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit di sekitar tulang punggung.

Menurut salah satu siswa yang bermain *game online* ia menuturkan bahwa setelah bermain *game online* merasa matanya sering kurang fokus atau berkunang-kunang karena terlalu lama menatap layar komputer dan layar hp.

Menurut penulis akibat bermain *game* yang lama, mata terkena dampak secara langsung, mata yang sering memandang layar komputer maupun smartphone terlalu lama bisa membuat syaraf mata menjadi tegang. Radiasi yang di pancarkan oleh monitor atau dari layar smartphone juga menyebabkan gangguan mata. Gangguan pada mata tentu akan berpengaruh terhadap motivasi

belajar siswa karena mata yang kurang fokus dan tidak nyaman akan mengganggu proses belajarnya contohnya dalam membaca akan membuat siswa kesulitan dalam belajar.

2. Dari Segi Psikologis (Gangguan mental)

Banyaknya adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, pengrusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam permainan tersebut.

Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa *game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah: mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya.

Permainan *online* yang dilakukan tanpa kenal waktu juga dapat mempengaruhi proses pendewasaan diri seseorang, hal tersebut sangat beralasan karena dunia di dalam permainan *online* ada yang mengajak seseorang untuk hanyut serta larut dalam alur bahwa seseorang tidak mungkin tumbuh menjadi dewasa. Seseorang yang telah terpengaruh, biasanya akan

ditandai dengan sikap: pemalu, minder, kurang percaya diri, manja dan bersifat kekanak-kanakan.

Melalui observasi rata-rata anak yang bermain *game online* terlalu lama atau berlebihan mereka kurang memiliki rasa percaya diri dikelas seperti mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dari guru dan diluar kelas mereka sering mengungkapkan emosi mereka dengan kata-kata yang kasar. Siswa yang sedang bermain *game* umumnya menjadi apatis saat mereka sedang bermain *game*. Terbukti saat wawancara hanya beberapa saja yang bersedia diwawancarai. Sisanya terlalu asik dengan HP di hadapan mereka.

Menurut penulis anak yang bermain *game online* secara berlebihan akan membuat anak tersebut terlarut didalam dunianya sehingga membuat anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar tentu akan berpengaruh terhadap psikologi seperti emosi yang kurang stabil mengungkapkan emosi dengan kata-kata kasar merupakan dampak dari berlebihan bermain *game online* karena sering mengungkapkan kekesalan bermain *game* dengan kata-kata kasar.

3. Dari Segi Waktu (Dapat mempengaruhi prestasi belajar anak)

Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk digunakan mempelajari mata pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut, daya konsentrasi mereka umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata

pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal. Pada orang dewasa, *game online* dapat mempengaruhi produktivitas mereka di tempat kerja, sehingga bila tidak segera dihentikan, maka tidak menutup kemungkinan akan berujung dengan pemecatan.

Menurut salah satu siswa yang bermain *game* kebiasaan bermain *game online* ini mereka mulai sejak Sekolah Dasar. Jadi, *game online* sudah melekat dalam keseharian mereka selama kurang lebih 5 tahun. Dan dalam kurun waktu itu, waktu yang dibutuhkan adalah 8-10 jam sehari mengakibatkan tugas sekolah dan kewajiban yang lain seperti sholat dan membantu orang tua menjadi jarang dikerjakan. Selain itu banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* hingga larut malam mengakibatkan siswa terlambat berangkat sekolah karena bangun kesiangin

Menurut penulis anak yang bermain *game online* berlebihan akan berdampak terhadap motivasi belajarnya. Seperti, karena terlalu lama bermain *game* ia jadi lupa mengerjakan tugas-tugas sekolah. Dan yang paling miris mereka bermain *game online* hingga melupakan kewajiban untuk sholat lima waktu yang sering ditinggalkan. Bisa dibayangkan, waktu yang sangat berharga itu terbuang sia-sia hanya karena bermain *game*. Hal ini jelas mengurangi aktivitas peserta didik karena rasa malas melakukan hal-hal lain selain *game*.

4. Dari Segi Keuangan (Mengajarkan pemborosan)

Permainan *online* juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki fasilitas komputer di rumah, mereka terpaksa harus datang ke warnet yang menyediakan permainan-permainan tersebut dan otomatis harus mengeluarkan uang. Biaya pemakaian listrik di rumah pasti juga akan mengalami pembengkakan, khususnya bagi mereka yang menggunakan komputer desktop selama berjam-jam tanpa henti.

Dua orang sampel mengatakan bahwa seminggu bisa menghabiskan 10-15GB untuk bermain *game*. Bila dihitung, mereka menghabiskan uang ratusan ribu hanya untuk bermain *game online*.

Menurut penulis, keuangan merupakan dampak yang langsung terasa dari siswa yang bermain *game online*, karena siswa berfikir ingin menjadi yang terbaik sehingga membuat siswa membeli item-item agar membuat karakter mereka lebih kuat di *game*. Hal ini juga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar seperti pemborosan uang seharusnya untuk keperluan sekolah digunakan untuk membeli item-item di *game*.

5. Dari Segi Sosial (Kesulitan bersosialisasi dengan orang lain)

Mereka yang telah terbiasa hidup dalam dunia maya, umumnya akan mengalami kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga,

dan juga teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh mereka yang telah mengalami ketergantungan terhadap permainan tersebut.

Siswa yang sedang bermain *game* umumnya menjadi apatis saat mereka sedang bermain *game*. Terbukti saat wawancara hanya beberapa saja yang bersedia diwawancarai. Sisanya terlalu asik dengan HP di hadapan mereka.

Menurut penulis dampak dari siswa yang bermain *game online* berlebihan akan membuat siswa sulit bersosialisasi di lingkungan karena terlalu sering menyendiri saat bermain sehingga kurang terbuka terhadap orang lain. Dampak sosial terhadap motivasi belajar adalah siswa menjadi kurang pandai mengungkapkan pelajarannya dengan baik dan membuat ia kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.

6. Dari Segi Keagamaan

Firman Allah pada QS. Ali Imran : 190

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

. Artinya : Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.

Ayat diatas menunjukkan bahwa para Ulul Albab (para cerdik cendikia) bukanlah orang yang mampu menghafal kata-kata maupun susunan huruf yang tertulis didalam buku atau mampu menjawab soal-soal ujian disuatu sekolah, akan tetapi Ulul Albab adalah orang yng mampu melihat kejadian disekitarnya dan

memanfaatkan waktu yang ada, selanjutnyadiramu menjadi bekal dikehiduoan ini, untuk kemudian diteruskan dengan mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi kepentingan manusia.

Dari beberapa sampel mengatakan bahwa ketika bermain *game* mereka selalu lupa waktu, seperti tidak mengerjakan sholat, tidak membantu orang tua, serta tidak mengerjakan tugas disekolah. Tidak jarang siswa yang kecanduan *game online* menjadi pribadi yang tempramenseperti melawan orang tua saat diingatkan untuk sholat dan juga melawan saat disuruh membantu ibunya. Keseringan bermain *game online* juga membuat siswa susah menghafal surat Alquran yang diberi gurunya disekolah.

Menurut penulis umat manusia diharuskan memanfaatkan waktu dengan baik seperti lebih mendekatkan diri kepada Allah SWT tetapi pada kenyataanya anak yang kecanduan *game online* kewajiban beribadah menurun bahkan dilupakan serta timbul akhlak yang kurang baik terhadap orang tua. Sangat disayangkan masih diberi kesehatan dan kesempatan didunia untuk beribadah tetapi malah tidak dimanfaatkan dengan baik

D. Solusi Alternatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK N 7 Bandar Lampung

1. Solusi Guru terhadap motivasi belajar siswa

Proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Guru bisa menggunakan sistem PAIKEM.

PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah

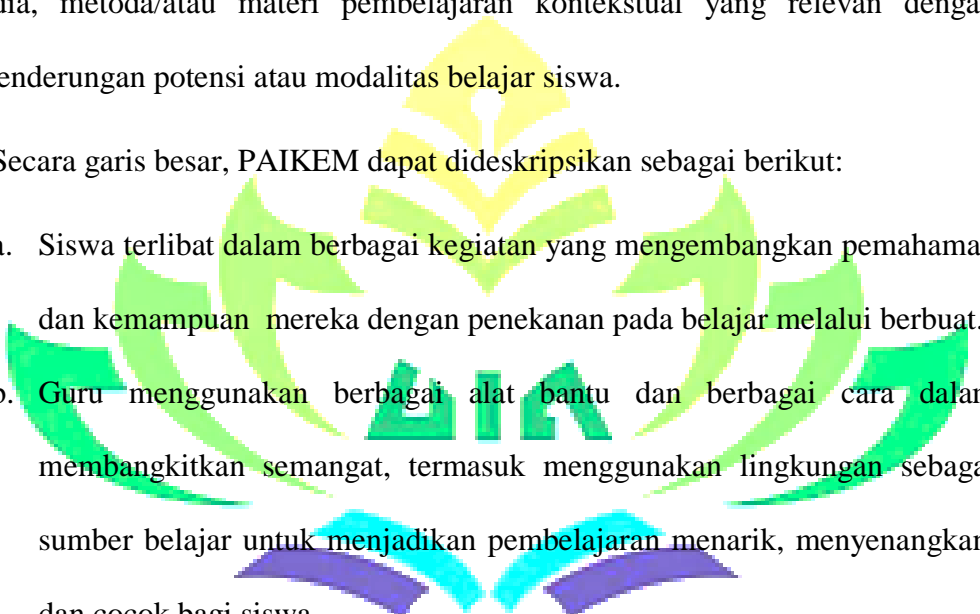
perhatiannya (“time on task”) tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa.

Model PAIKEM merupakan pembelajaran kontekstual yang melibatkan paling sedikit empat prinsip utama dalam proses pembelajarannya. Pertama, proses Interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multi-media, referensi, lingkungan dsb). Kedua, proses Komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru dan rekan siswa lain melalui cerita, dialog atau melalui simulasi role-play). Ketiga, proses Refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari, dan apa yang mereka telah lakukan). Keempat, proses Eksplorasi (siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan dan/atau wawancara).

Pelaksanaannya model PAIKEM harus memperhatikan bakat, minat dan modalitas belajar siswa, dan bukan semata potensi akademiknya. Dalam pendekatan pembelajaran Quantum (Quantum Learning) ada tiga macam modalitas siswa, yaitu modalitas visual, auditorial dan kinestetik. Dengan

modalitas visual dimaksudkan bahwa kekuatan belajar siswa terletak pada indera ‘mata’ (membaca teks, grafik atau dengan melihat suatu peristiwa), kekuatan auditorial terletak pada indera ‘pendengaran’ (mendengar dan menyimak penjelasan atau cerita), dan kekuatan kinestetik terletak pada ‘perabaan’ (seperti menunjuk, menyentuh atau melakukan). Jadi, dengan memahami kecenderungan potensi modalitas siswa tersebut, maka seorang guru harus mampu merancang media, metoda/atau materi pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kecenderungan potensi atau modalitas belajar siswa.

Secara garis besar, PAIKEM dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 
- The logo for PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) is a circular emblem. It features a central yellow sun-like shape with rays. Surrounding this are green curved arrows forming a circle. At the bottom, there are two blue curved shapes resembling open books. The word 'PAIKEM' is written in large, bold, green letters across the center of the emblem.
- a. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
 - b. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
 - c. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan ‘pojok baca’
 - d. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok

- e. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

2. Solusi orang tua terhadap motivasi belajar.

Teknologi *game online* yang menampilkan berbagai fitur dan bermacam-macam permainan inilah yang menjadi alasan banyak anak senang dan ketagihan untuk memainkannya. Bahkan pada beberapa kasus anak yang sudah kecanduan bermain *game online*, mereka rela mengorbankan waktu belajar dan sekolah hanya untuk memainkan permainan *game online* tersebut. Hal ini tentu saja akan berdampak buruk pada motivasi belajar siswa sehingga akan berpengaruh terhadap prestasi akademik anak di sekolah .

a. Paham Akan Apa yang Dibutuhkan Anak

Setiap anak pasti memiliki suatu kebutuhan baik itu dari hal materi dan psikis, mereka pasti ingin memiliki sesuatu yang diinginkannya. Sebagai orang tua harus paham betul tentang kebutuhan anak, disaat dirasa bahwa kebutuhan tersebut tidak terlalu penting maka tidak usah dikabulkan, namun jika dirasa memang penting maka bisa orang tua penuhi.

Dengan begitu anak tidak akan terlalu bersifat manja, karena sifat manja inilah yang nantinya menuntun mereka pada sebuah kesenangan yang lama kelamaan akan berubah menjadi kecanduan. Intinya adalah sebagai orang tua harus paham betul apa yang terbaik bagi anak.

b. Berilah Perhatian yang Lebih Pada Anak

Kecanduan *game online* pada anak bisa saja terjadi karena kurangnya perhatian orang tua kepada anak, mereka kemudian mencoba mencari perhatian tersebut dari hal lain, salah satunya adalah dengan bermain *game online*. Jika orang tua ingin menghilangkan kecanduan *game online* pada anak maka yang harus dilakukan adalah dengan memberikan perhatian yang lebih kepada mereka.

Perhatian orang tua sangatlah dibutuhkan oleh anak, tidak ada anak yang tidak ingin diperhatikan oleh orang tuanya. Berikan perhatian orang tua dalam bentuk ucapan dan perbuatan misalnya komunikasi yang lebih, pendekatan psikologis, dan tindakan yang lebih kepada anak.

c. Alihkan Perhatian Anak ke Aktivitas Lainnya

Mengalihkan perhatian mereka ke aktivitas lain yang lebih bermanfaat. Orang tua bisa mengikutkan anak ke program les, ekstrakurikuler sekolah dan pengembangan bakat yang tentu saja akan memberikan dampak yang lebih baik daripada bermain *game online*.

d. Ajak Anak Berlibur Tamasya Sekeluarga

Orang tua harus bisa memperhatikan orang lain terutama pada anak. Ajak anak berlibur tamasya bersama sekeluarga, bisa pergi ke pantai, taman, atau tempat wisata lainnya. Dengan melakukan hal tersebut orang tua sudah

menjauhkan anak dari *game online* dan juga mengenalkan anak pada dunia luar.

e. Ajarkan Pada Anak '*Give And Take*'

Take and give adalah keadaan dimana seseorang akan diberi hadiah atas apa yang dilakukannya. Hal ini bisa orang tua terapkan kepada Anak, buatlah sebuah kesepakatan kepada anak tentang waktu bermain *game* yang boleh mereka lakukan. Jika Anak mampu menepati janjinya berilah ia sebuah hadiah agar ia lebih semangat mengikuti kesepakatan yang orang tua buat.

f. Masuki Dunia Anak

Orang tua harus memiliki pribadi yang mudah untuk bergaul dengan anak-anak. Dengan memasuki dunia anak, orang tua akan mengerti kehidupan anak lebih dalam lagi, apa yang dilakukannya sehingga menjadi kecanduan *game online*. Jadi orang tua bisa mengambil langkah-langkah yang tepat untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak.

g. Jadilah Teladan yang Baik

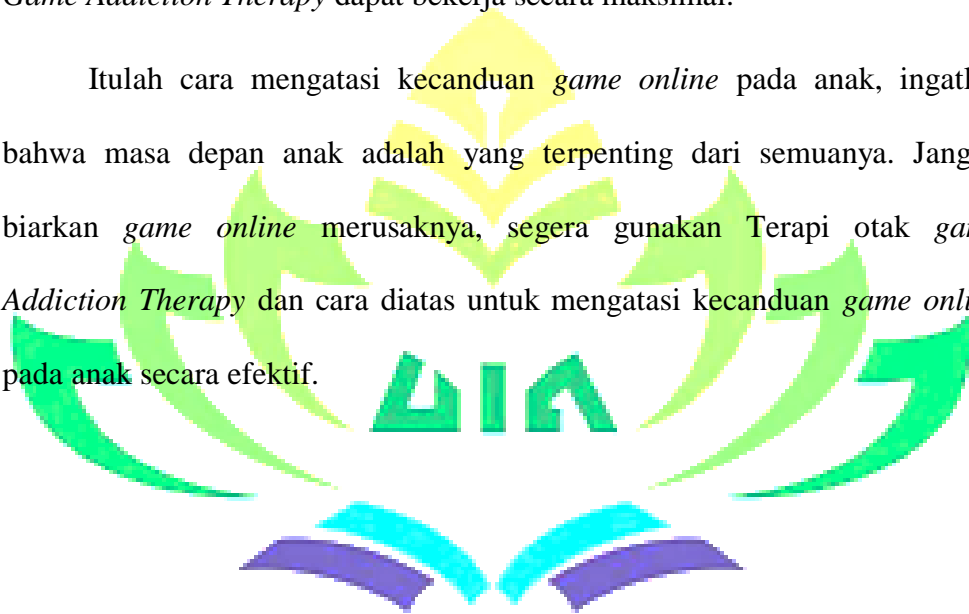
Orang tua harus mampu menjadi teladan contoh yang baik bagi anak. Misalnya, berilah teladan bagaimana menghabiskan waktu luang seperti jalan-jalan, membersihkan rumah, membaca, dan yang lainnya.

h. Menggunakan Terapi Otak *Game Addiction Therapy*

Inilah cara mengatasi kecanduan *game online* pada anak yang paling efektif dan ampuh yaitu menggunakan Terapi otak *game Addiction Therapy*.

Sebuah terapi gelombang otak yang akan mengatasi kecanduan *game online* langsung dari akarnya yaitu otak, dengan cara mengirimkan stimulus ke otak dengan tujuan untuk mengubah pola pikir anak. Terapi otak *game Addiction Therapy* ini kami kemas dalam bentuk *CD Audio* yang memudahkan orang tua dalam menggunakannya, cukup dengan mendengarkannya kepada anak melalui musik *player* maupun *headset*. Lakukan secara rutin agar Terapi Otak *Game Addiction Therapy* dapat bekerja secara maksimal.

Itulah cara mengatasi kecanduan *game online* pada anak, ingatlah bahwa masa depan anak adalah yang terpenting dari semuanya. Jangan biarkan *game online* merusaknya, segera gunakan Terapi otak *game Addiction Therapy* dan cara diatas untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak secara efektif.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Game Online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani akan mengakibatkan kesehatan mata yang menurun, dari segi psikologi akan berpengaruh pada emosi yang tidak stabil, dari segi waktu siswa akan banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online sehingga melupakan tugas sekolah dan beribadahnya, dari segi keuangan siswa akan sangat boros, dari segi sosial menjadi susah bersosialisasi, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada prestasi disekolah salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Solusi alternatif untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online adalah Proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Selanjutnya orang tua paham akan apa yang dibutuhkan anak, berilah perhatian yang lebih pada anak, alihkan perhatian anak ke aktivitas lainnya, ajak anak berlibur tamasya sekeluarga, ajarkan pada anak 'give and take', masuki dunia anak, jadilah teladan yang baik, dan menggunakan terapi otak game addiction therapy

B. Saran

Dari hasil penelitian tersebut, maka saran – saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah
 - a. Diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap peserta didik yang bermain game online sehingga dapat mengontrol motivasi belajar peserta didik sehingga bias tercapainya tujuan pendidikan.
 - b. Selalu berinovasi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran agar lebih terasa menyenangkan dan menarik
2. Bagi masyarakat
 - a. Senantiasa meningkatkan kepedulian terhadap mutu belajar.
 - b. Mengadakan berbagai kegiatan yang bermanfaat, agar remaja lebih kreatif dan tidak terlalu kecanduan game online.
3. Bagi orang tua
 - a. Agar lebih meningkatkan pengawasan terhadap anaknya.
 - b. Selalu menjadi motivator anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini, 1996, *Prosedur Peneitian*, (Jakarta:Rineka Cipta Revisi)
- Bachtiar, Wardi, 1997, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, (Jakarta: logos)
- Depag RI, Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Jakarta: Departemen RI, 2006
- Hasan, Iqbal, 2012, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia)
- Juliansyah, Noor, 2011, *Metodologi Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana)
- Kartono, Kartini, 1996, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung: Madar Maju)
- Musikah, 2009. "*Cerdas dengan Game Online*". (Gramedia Pustaka Utama: Jakarta)
- Oemar, Hamalik, 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta : PT Bumi Aksara)
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka)
- Santrock, John W, 2007, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga)
- Sardiman, 2001. *A.M. Interkasi dan Motivasi Belajar-Mengajar. Cet. IX*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Sugiono, 2014, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Alfabeta, Bandung)
- Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta)
- Supriyadi, Dedi, 2005, *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya)

Susiadi, 2015, *Metode Penelitian dan Penerbitan LP2M Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung*)

Wilis Kaswidjanti, "Internet dan Game Online", artikel diakses pada 5 juni 2017

Wilis Kaswidjanti, "Internet dan Game Online", artikel diakses pada 5 juni 2017

Sumber lain:

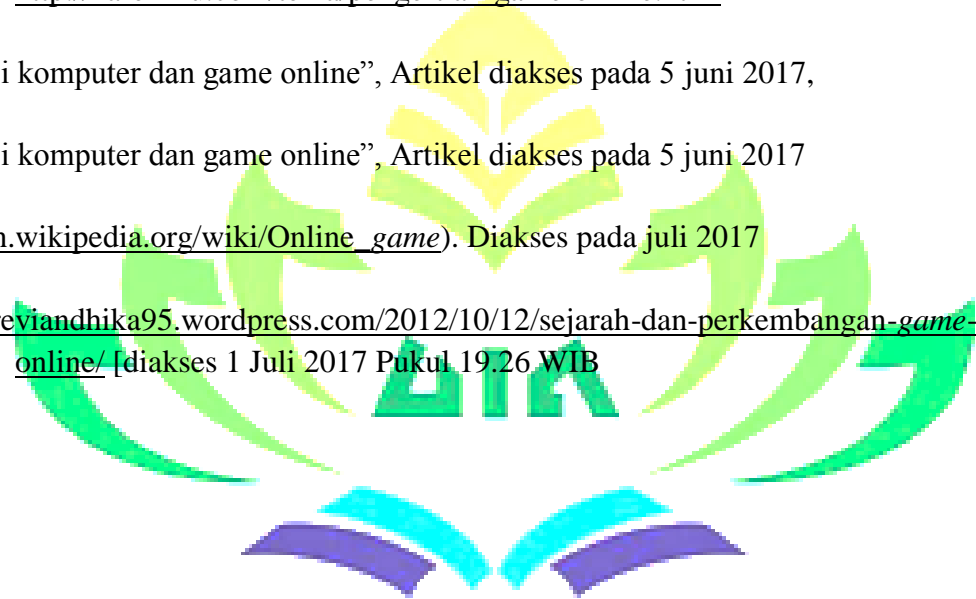
Aplikasi komputer dan Game Online", Artikel diakses pada 5 juni 2017,
<http://kafeilmu.com/tema/pengertian-game-online.html>

Aplikasi komputer dan game online", Artikel diakses pada 5 juni 2017,

Aplikasi komputer dan game online", Artikel diakses pada 5 juni 2017

http://en.wikipedia.org/wiki/Online_game). Diakses pada juli 2017

<https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> [diakses 1 Juli 2017 Pukul 19.26 WIB





Lampiran 1

Observasi Kegiatan Belajar Siswa di Dalam Kelas



Lampiran 2

Wawancara Dengan Siswa



Lampiran 3

Wawancara Dengan Guru

